SCEGLI LA TUA AVVENTURA 11

L'EROE DI QUESTA STORIA SEI TU!
SCEGLI FRA 20 POSSIBILI FINALI

LA CASA DEL PERICOLO

di R.A. MONTGOMERY

illustrazioni di RALPH REESE

ARNOLDO MONDADORI EDITORE

R.A. MONTGOMERY

LA CASA DEL PERICOLO

illustrazioni di RALPH REESE

ARNOLDO MONDADORI EDITORE

DISCLAIMER
Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale.
Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.
Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

La serie originale è pubblicata dalla Bantam Books, Inc. con il titolo *Choose Your Own Adventure*

CHOOSE YOUR OWN ADVENTURE®:
Registered Trade Mark of Bantam Books, Inc.

Ideazione di Edward Packard
Illustrato da Ralph Reese

© 1982 R.A. Montgomery
© 1982 Bantam Books, Inc., per le illustrazioni
© 1987 Arnoldo Mondadori Editore S.p.A., Milano, per l'edizione italiana
Pubblicato per accordo con Bantam Books, Inc., New York
Titolo dell'opera originale *House of Danger*
Traduzione di Alessandra Padoan
Adattamento di Gianni Padoan
Prima edizione maggio 1987
Stampato presso la Arnoldo Mondadori Editore S.p.A.
Stabilimento N.S.M. di Cles (Trento)
ISBN 88-04-30479-0

ATTENZIONE!!!!

Questo non è un libro normale, da leggere tutto d'un fiato dall'inizio alla fine. Queste pagine contengono molte avventure diverse, che tu stesso vivrai esplorando la Casa del Pericolo. Leggendo, di quando in quando ti sarà chiesto di prendere una decisione. Sarà la tua scelta a condurti al trionfo oppure al disastro.

Ogni avventura è il risultato delle tue scelte e ogni tua decisione dipende unicamente da te, appunto perché sarai tu a stabilire di volta in volta ciò che ti sembrerà meglio fare. Dopo aver fatto la tua scelta, segui le istruzioni che ti vengono indicate e... stiamo a vedere che altro succederà!

Ricorda che non potrai tornare indietro, quindi, prima di fare ciascuna mossa, pensaci bene! Ogni errore potrebbe essere l'ultimo... ma non è detto che, invece, non possa darti fama e fortuna!

1

In un giovedì pomeriggio di fine giugno, stai scendendo nel laboratorio che hai allestito nello scantinato, quando suona il telefono. Ti precipiti giù e rispondi.

– Mi serve... mi serve... – dice una voce fioca: ma, subito dopo, un "clic" e la comunicazione si interrompe.

Che rabbia! Una cosa simile proprio non te la aspettavi. Proprio tu, un aspirante detective dal brillantissimo intuito, farti cogliere alla sprovvista! Desolato, ti lasci cadere sulla sedia. La voce sembrava veramente disperata.

Ti guardi intorno. Il caldo resta fuori dal tuo fresco ufficio-laboratorio, dove sei circondato dai tuoi ferri del mestiere, tra cui un riflettore a raggi infrarossi, una cinepresa e un binocolo notturno. Le pareti sono ricoperte da scaffali, carichi di volumi dai titoli piuttosto macabri, come, per esempio, *Assassinio per gioco*, *Fan-*

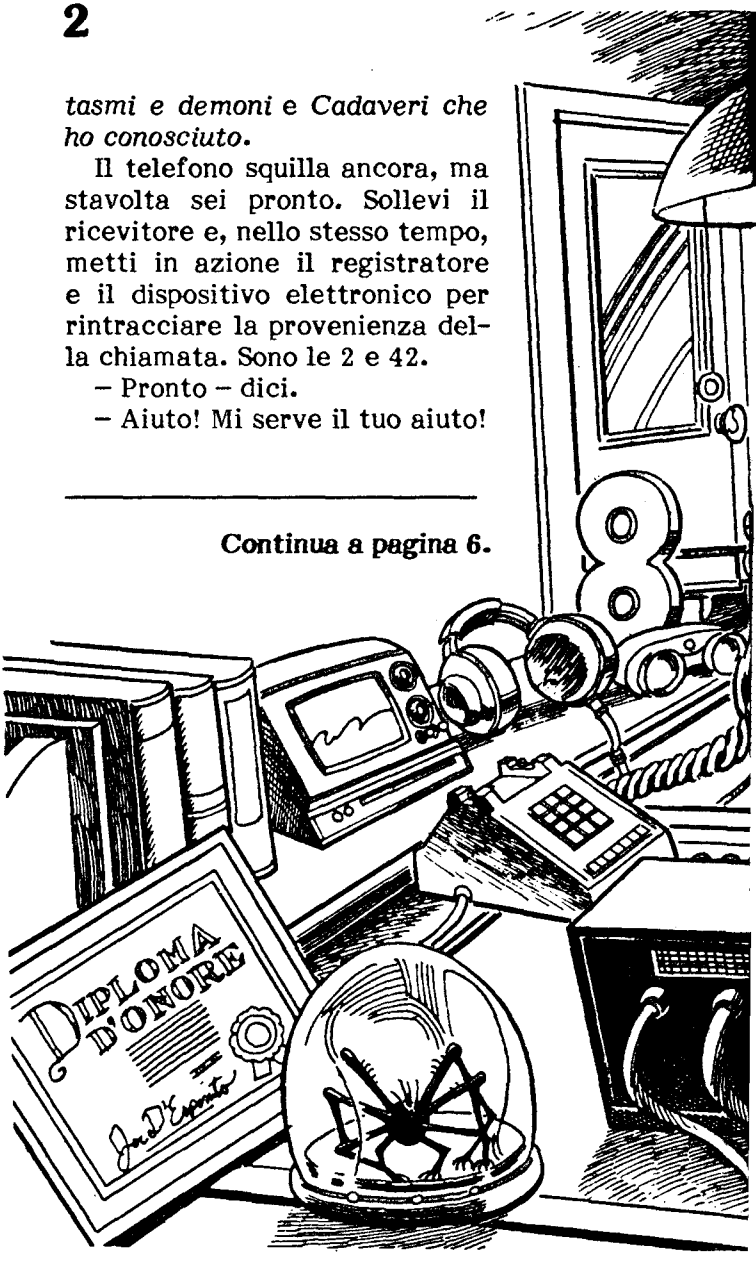
tasmi e demoni e *Cadaveri che ho conosciuto*.

Il telefono squilla ancora, ma stavolta sei pronto. Sollevi il ricevitore e, nello stesso tempo, metti in azione il registratore e il dispositivo elettronico per rintracciare la provenienza della chiamata. Sono le 2 e 42.

– Pronto – dici.

– Aiuto! Mi serve il tuo aiuto!

Continua a pagina 6.



4

Marsden abita in una grande casa moderna situata in un quartiere elegante, a una mezz'ora d'auto da casa tua. Ti fermi a osservarla dalla strada, attraverso l'alta cancellata che cinge il vasto prato ben curato. Parcheggi l'auto in strada e raggiungi la portineria, da cui si accede alla proprietà. La portineria è stranamente antiquata, in contrasto con lo stile quasi avveniristico della casa. Il pesante cancello di ferro è appena dischiuso: volendo, ti sarebbe facile sgattaiolare dentro. Nel pilastro di pietra c'è una targa di bronzo con una iscrizione:

QUI SORGEVA
IL CARCERE DI HEDGE BROOK
DISTRUTTO DA UN INCENDIO NEL 1887
DURANTE UNA RIVOLTA IN CUI PERIRONO
CENTOVENTI PRIGIONIERI.
CIRCOLO STORICO DI NOTHWIN

Osservi nuovamente la casa. La facciata anteriore è quasi completamente di vetro. Di fianco, in mezzo al prato, sorge qualcosa che sembra una grossa, bizzarra scultura metallica in mezzo a un cumulo di macerie annerite. Ti rendi conto con raccapriccio che quelle forme di metallo contorto sono tutto ciò che rimane della vecchia prigione distrutta dal fuoco.

Improvvisamente vedi un uomo correre fuori dal portone della casa.

Continua a pagina 8.

5

Devi riconoscere che sei abbastanza spaventato, ma quell'uomo là a terra ha bisogno di aiuto. La sola arma di cui disponi è il temperino che porti sempre in tasca. Lo prendi e, tenendolo stretto, ti getti in avanti. Gli scimpanzè indietreggiano, ma continuano a ringhiare rabbiosamente. Mentre raggiungi l'uomo disteso a terra balzano fra le insolite rovine, scivolano fra l'intrico delle sbarre contorte e spariscono dalla tua vista. Torni a rivolgere la tua attenzione all'uomo disteso in terra: respira affannosamente, a scatti, come se stesse singhiozzando.

Continua a pagina 10

6

Chiedi più volte chi è al telefono, ma ti giungono soltanto dei suoni confusi.

– Ho paura! – dice poi una voce soffocata. – Stanno arrivando!

– Si calmi, la prego! La aiuterò – assicuri – ma ora mi dia nome e indirizzo...

– Mi hanno preso! Mi hanno preso!

Clic! La comunicazione si interrompe nuovamente, ma questa volta hai avuto modo di prepararti. Durante la breve conversazione il tuo congegno elettronico ha rintracciato il numero dell'apparecchio da cui è stata fatta la chiamata, con il nome e l'indirizzo dell'utente:

483.72.59
HENRY MARSDEN
1100 HEDGE BROOK

Mentre trascrivi i dati sul tuo taccuino, in un qualche angolo del cervello ti ronza come un cicalino d'allarme, forse perché la faccenda ti ricorda molto il caso del "Ragno fantasma". Anche quella volta tutto ebbe inizio da una telefonata!

Allora eri molto giovane, tuttavia riuscisti a risolvere brillantemente il caso, salvando la famiglia Ridgeway da morte sicura, tanto che ricevesti dall'F.B.I. una lettera di congratulazioni ufficiali che è ancora appesa nel tuo ufficio, in cornice, oltre a una generosa ricompensa da parte dei Ridgeway, che ti permise di acquistare attrezzature degne di un vero detective di professione.

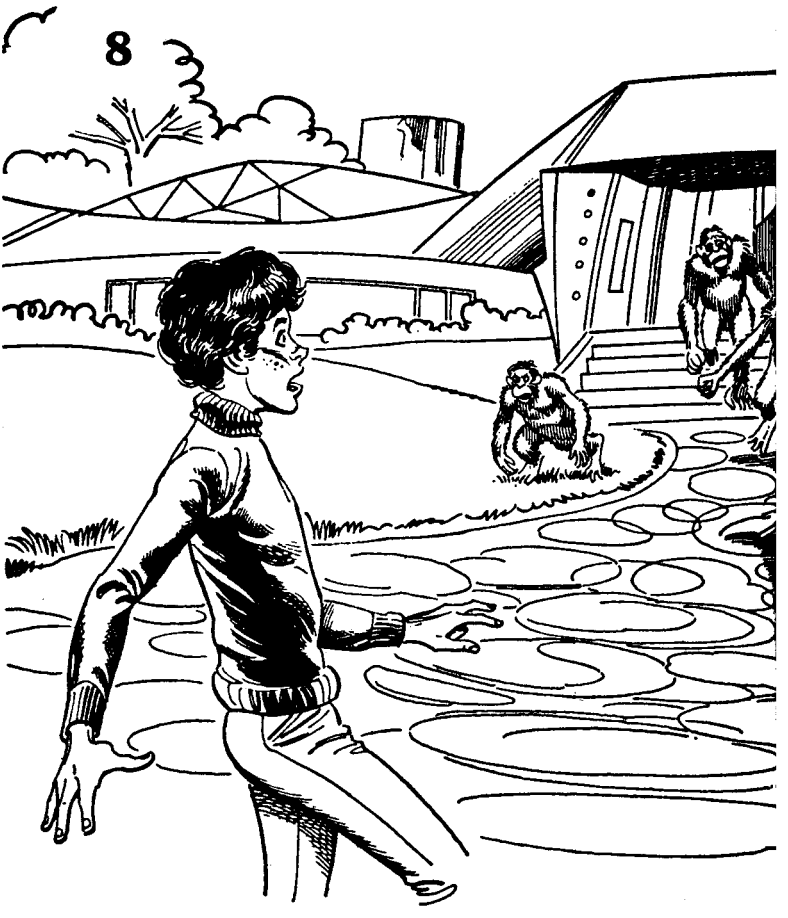
Una delle molte cose che ti insegnò quel caso è che lavorare da solo può essere molto ri-

schioso. Bene, questa può essere la buona occasione per accontentare Riccardo e Lisa, che da tanto tempo ti chiedono di aiutarti nello svolgimento di qualche indagine. Telefoni ai tuoi amici, ma non li trovi in casa, per cui lasci detto di richiamarti appena possibile.

Sei ansioso di metterti al lavoro su questo nuovo caso, ma sai che sarebbe più prudente aspettare Lisa e Riccardo.

Se decidi di recarti immediatamente all'indirizzo registrato dal tuo apparecchio, torna a pagina 4.

Se invece preferisci aspettare che Lisa e Riccardo ti telefonino, passa a pagina 14.



L'uomo corre disperatamente verso il cancello e continua a gridare aiuto.

– Mi inseguono! – urla, prima di crollare al suolo, come colpito da un'invisibile mazza.

Scivoli attraverso il cancello per raggiungerlo, ma qualcosa ti blocca: davanti alla casa sono apparsi tre grossi bestioni ringhianti.

Sono degli scimpanzè, irritati e cattivi. Per un attimo, la paura ti paralizza; ma poi ti dici che forse non sono pericolosi quanto sembrano.

Se torni a precipizio alla tua auto, corri a pagina 29.

Se vai a aiutare l'uomo, torna a pagina 5.

10

Nella mano coperta da un guanto di pelle marrone, l'uomo stringe un triangolo di carta. Lo prendi e lo esamini, cercando un messaggio, ma è bianco su ambedue i lati. Quasi subito l'uomo emette un ultimo, terribile rantolo, poi si irrigidisce: è morto di paura!

Davanti alla casa riappaiono gli scimpanzè. Uno si porta alle labbra una lunga cerbottana e nello stesso momento ti senti sibilare qualcosa a un pelo dalla guancia. Ti giri e attraversi il prato di corsa, esci dal cancello e ti precipiti a metterti in salvo nella tua auto.

Se chiami la polizia per denunciare un probabile omicidio, vai a pagina 61.

Se decidi di tornare alla casa in seguito per cercare di entrare da un'altra parte, prosegui a pagina 15.

11

Nella tua mente tutti i pezzi del mosaico cominciano a comporsi. Il posto è piuttosto spettrale, costruito proprio accanto alle rovine della vecchia prigione. Se a ciò si aggiungono le figure dei tre spaventosi scimpanzè, ce n'è abbastanza per dissuadere chiunque dall'avvicinarsi troppo. Di conseguenza, la casa è una perfetta base operativa per una banda di falsari. Il malcapitato morto di paura doveva aver messo il naso dentro il loro covo!

Scivoli fuori dal tuo posto d'osservazione tra i cespugli e corri alla macchina. Ti fermi al primo telefono pubblico e riferisci alla polizia. Guardi l'ora: sono le 7 e 23. Hai risolto il caso in quattro ore e quarantuno minuti. Niente male!

Continua a pagina 16.

12

Una girandola di pensieri ti attraversa la mente. Quell'uomo era Henry Marsden? Quella era casa sua? Lui faceva parte della banda oppure stava cercando di sfuggire ai falsari? Quest'ultima ipotesi ti sembra più probabile. Quanto agli scimpanzè, è possibile che siano stati addestrati a falsificare il denaro? No, l'idea non ha senso più di un astronauta che canti uno jodler.

Torni a casa per vedere se Lisa e Riccardo ti hanno chiamato, ma la segreteria telefonica non ha registrato alcun messaggio. Metti in una sacca alcuni strumenti: un binocolo, una cinepresa con teleobiettivo e una piccola pistola a proiettili lacrimogeni.

Vai di nuovo all'abitazione di Marsden e ti piazzi in una macchia di cespugli dall'altra parte della strada, da dove puoi sorvegliare la zona senza essere visto.

Ispezioni il parco con il binocolo. Il corpo dell'uomo è scomparso e tutto sembra tranquillo.

Continua a pagina 22.

14

Decidi di aspettare. Vuoi che Riccardo e Lisa prendano parte a questo caso e hai bisogno di riflettere un poco prima di iniziare le indagini.

Henry Marsden... Henry Marsden... Il nome continua a ronzarti nella testa. Lo hai già udito o letto da qualche parte, ma non riesci a ricordare dove. Sei un avido divoratore di notizie di qualsiasi genere, ma i nomi e le date non sono il tuo forte, non quanto i fatti in sé. Ti siedi in poltrona con gli occhi socchiusi, la fronte posata sui pugni, e ti concentri al massimo.

A un tratto ti attraversa la mente l'idea che Henry Marsden abbia qualcosa a che fare con la Guerra Civile. Bene, a verificarlo ci vuole poco: basterà cercare nella *Storia della Contea di Nothwin*. Ma dove è finito quel libro? Ricordi che è spesso e con il dorso verde. Grazie a questi elementi, fai presto a trovarlo, infilato fra la *Anatomia* di Gray e *Erbe e piante velenose* di Blackwell. Il libro fu pubblicato più di vent'anni fa dal Circolo Storico di Nothwin, ma lo hai comprato appena la settimana scorsa alla bancarella dei libri usati, per un quarto di dollaro. Prendi il volume dal ripiano e scorri l'indice dei nomi fino alla lettera M... Eccolo, c'è!

Continua a pagina 23.

15

Ti allontani dalla casa di circa un chilometro e parcheggi l'auto in un viale alberato. Guardi l'ora al tuo cronometro digitale: sono le 4 e 35. Sono passate quasi due ore dal momento in cui hai ricevuto la telefonata.

Tiri fuori il pezzo di carta che aveva in mano l'uomo morente. Due lati sono dritti e lisci, mentre il terzo è frastagliato. Evidentemente è un angolo strappato da un foglio più grande. Lo osservi controluce, quasi aspettandoti di trovarvi un messaggio nascosto. Stai per riporlo in tasca, quando qualcosa ti dice di esaminarlo meglio. Nella filigrana scopri minuscoli puntolini rossi e blu. Nella testa ti risuona un campanello d'allarme. Ma certo! Questa è la carta-moneta su cui vengono stampate le banconote americane!

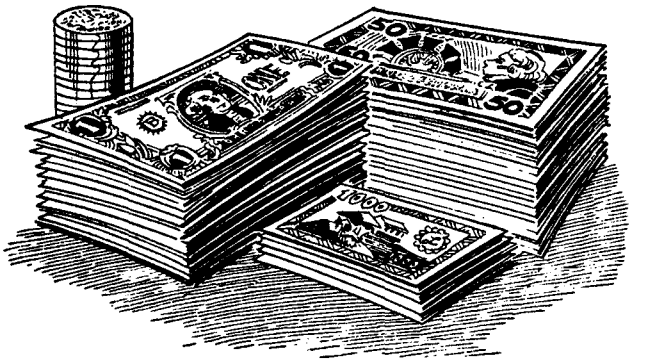
Torna a pagina 12.

16

L'indomani leggi, con comprensibile soddisfazione, l'articolo che il *Corriere di Nothwin* pubblica in prima pagina:

> Grazie alle indicazioni fornite da un noto detective cittadino, ieri la polizia ha fatto irruzione in una zecca clandestina, nelle rovine della prigione di Hedge Brook, e ha sgominato una banda di falsari. Sono stati sequestrati i clichè usati per la stampa e un ingente quantitativo di banconote false. Tre uomini sono stati tratti in arresto, accusati anche di omicidio, in seguito al ritrovamento nello scantinato della casa del cadavere di un uomo non ancora identificato.

Fine



17

Una mezz'ora dopo tu e i tuoi amici giungete nel posto in cui una volta sorgeva la vecchia prigione. La zona ora è occupata da una villa modernissima, con enormi vetrate a specchio. Il cancello, in netto contrasto, sembra rimasto quello del secolo scorso. Parcheggiate l'auto lungo il marciapiedi; poi varcate il cancello e percorrete il vialetto che attraversa il grande parco. Arrivati alla casa, controllate di nuovo il numero civico sulla porta: è proprio il 1100 di Hedge Brook. L'indirizzo è esatto.

– Chi bussa? – chiedi; ma Riccardo e Lisa non rispondono. – Bene, lo farò io.

Bussi alla porta con decisione, ma nessuno viene a aprire; però sotto i tuoi colpi la porta si apre da sola, cigolando. Sbirci attraverso la fessura, ma dentro è troppo buio per poter distinguere qualcosa. Soltanto quando i tuoi occhi si sono abituati ti azzardi a entrare.

La casa è arredata in modo ricercato. I pavimenti sono coperti da tappeti rossi, gialli e blu. Contro una parete dell'atrio sono sistemati dei paraventi, con ai lati alte piante di bambù. Nelle altre pareti si aprono numerose nicchie, adornate da sculture che si direbbero provenienti da un antico tempio. Questo posto sembra più un museo che una casa!

Continua a pagina 26.

18

Non hai altra scelta che fare ciò che ti dice. Volti a destra e, seguendo le indicazioni della voce, prosegui per un altro centinaio di metri, poi giri in una stradina sterrata che si inoltra in una fitta boscaglia.

– Fermati qui – ordina la voce.

Adesso dal sedile posteriore giungono dei segnali intermittenti. Ti accorgi di non avere più la pistola puntata alla nuca. Sembra che l'uomo sia intento a armeggiare con qualche apparato elettronico. Approfittando del suo attimo di distrazione allunghi una mano al cruscotto della macchina. La tua stilografica, che in effetti è una piccola pistola che spara proiettili a gas narcotico, c'è ancora.

Se decidi di servirti della minipistola, prosegui a pagina 30.

Se invece ritieni che sia troppo pericoloso farlo subito, passa a pagina 31.

19

Tu e i tuoi amici entrate nella casa. La porta si richiude alle vostre spalle con uno scatto metallico. Hai la netta sensazione che là dentro ci sia veramente qualcosa di malvagio, o quanto meno allarmante. La donna vi guida lungo un corridoio buio fino al solarium, dove la luce del sole illumina la stanza a giorno attraverso un alto soffitto di vetro. Lungo una parete sono allineate orchidee bianche, gialle e purpuree. Sul lato opposto c'è una raccolta di strane piante che non sei in grado di riconoscere subito.

– Vedo che state ammirando le mie bambine – dice la donna. – Queste sono le mie amate, deliziose dionee. Qui siamo tutte così felici...

La donna prende una paletta e comincia a trapiantarne una, con molta delicatezza; ma quasi subito viene interrotta da un debole ronzio, proveniente dall'altro capo del locale.

– Oh, ci sono altre visite, a quanto sembra! – esclama la donna, il cui volto è illuminato da una specie di estasi. – Vieni, su, vieni dalle mie care piante, piccola mosca! Vieni, vieni...

Cominci ad avvertire un profumo dolcissimo, quasi nauseante, che non avevi ancora notato. Proviene dalle piante. La mosca gira intorno alle dionee, poi si posa su una di esse. Improvvisamente le foglie sfrangiate della pianta carnivora si richiudono sulla mosca, intrappolandola.

A un tratto nella sala la luce si fa fioca, come se una nuvola avesse oscurato il sole. L'immagine della donna comincia a svanire. Stupefatto, ti accorgi che puoi vedere attraverso il suo corpo. Poi la figura prende a rima-

materializzarsi, però si ingrossa e si trasforma in un uomo corpulento, dall'espressione furiosa. Indossa l'uniforme dell'epoca della Guerra Civile e tiene fra le mani una pesante frusta.

Ti guardi intorno: adesso le pareti che ti circondano sono di ruvida roccia scura, e al posto del soffitto di vetro ci sono finestrelle chiuse da grosse grate di ferro.

– Adesso subirete la sorte che spetta a tutti i ribelli! – ruggisce l'uomo. – Vi pentirete di aver osato sfidare Henry Marsden!

La grossa frusta sibila in aria e senti a una spalla un dolore così lancinante da farti piegare le gambe. Mentre ti accasci sull'umido pavimento di pietra, perdendo i sensi, non puoi udire altro che gli urli di paura e di dolore di Lisa e Riccardo.

Fine

22

Poco dopo davanti alla portineria si ferma una lunga limousine nera. Ne scendono due uomini dall'aspetto sinistro, che si avviano lungo il vialetto. Sono quasi arrivati alla casa quando riappaiono gli scimpanzè. Gli uomini li ignorano ed entrano nell'edificio, mentre i bestioni svaniscono come se si fossero dissolti in aria.

Ora capisci! Gli scimpanzè non sono reali. Si tratta, quasi certamente, di ologrammi, immagini tridimensionali ottenute con i raggi laser, programmate per apparire quando qualcuno si avvicina alla casa.

Qualche minuto più tardi i due uomini escono di nuovo, reggendo fra le braccia tanti piccoli pacchi.

Torna a pagina 11.

MARSDEN, HENRY, pagina 93

Questo dice l'indice dei nomi. Il tuo cuore batte più forte mentre sfogli febbrilmente il libro, fino alla pagina giusta, dove è pubblicata una breve biografia:

> Marsden, Henry; nato 1839, morto 1887. Durante la Guerra Civile militò nell'esercito dell'Unione. Gravemente ferito nella battaglia di Shiloh (1862). Nominato nel 1880 direttore del carcere della Contea di Hedge Brook, a quei tempi tristemente nota per le sue pessime condizioni e il duro trattamente inflitto ai carcerati. Si suppone che Marsden sia rimasto ucciso nell'incendio che divampò durante la rivolta del 1887, o sia stato assassinato dai ribelli, ma le sue spoglie non furono mai rinvenute. Secondo le leggende locali, da allora il suo fantasma si aggira fra le rovine della prigione.

Continua alla pagina seguente.

24

Sei talmente preso dalla lettura, che un leggero rumore alla finestra ti fa sobbalzare. Sono Lisa e Riccardo. Li fai entrare e li metti brevemente al corrente degli sviluppi del caso. I tuoi amici leggono i tuoi appunti e quanto è scritto sul libro di storia, poi ascoltano la registrazione della telefonata.

– Questo è strano – osserva Riccardo.

– Che cosa? – chiede Lisa.

– Il direttore del carcere e il tizio della telefonata si chiamano nello stesso modo.

– Questo salta agli occhi – commenta Lisa.

– C'è di più! – aggiunge Riccardo. – Sapete dove si trovava la prigione? Lo so perché una volta sono passato da quelle parti in macchina, con mio zio, e lui me lo ha fatto notare.

– Dove si trovava? – lo incalza Lisa.

– Nel lato nord del viale di Hedge Brook.

– Ma allora questo significa che... che... – balbetta Lisa.

– ... che Henry Marsden è ancora vivo – completi tu – o che ci troviamo alle prese con un fantasma. Quale delle due ipotesi sia quella giusta, questa faccenda ha l'aria di essere un bel mistero! Allora, ragazzi, adesso cosa facciamo?

Se decidete di recarvi nel luogo in cui anticamente sorgeva la prigione, torna a pagina 17.

Se invece decidete di andare a riferire tutto alla polizia, salta a pagina 85.

26

Mentre tu e i tuoi amici vi guardate intorno stupiti, si spalanca una porticina nascosta tra gli intricati intarsi di legno delle pareti e ne esce una donna alta e snella, dai lineamenti orientali: zigomi alti, occhi stretti e obliqui; la sua pelle è del colore dell'avorio. Indossa un abito nero, lungo e aderente.

– Non volete entrare? – vi dice, con voce musicale e priva di accento.

– Stiamo cercando il signor Marsden – le dici.

– Sì, naturale – replica la donna. – Chi altri, se no?

– Gli è successo qualcosa? – insisti. – Mi ha telefonato dicendo che aveva bisogno di aiuto.

Invece di rispondere, la donna vi fa cenno di seguirla.

Se accettate l'invito ed entrate, torna a pagina 19.

Se hai la sensazione che sia una trappola e inventi un pretesto per andar via, prosegui a pagina 40.

28

Non c'è bisogno che il professore ti spieghi come usare i tuoi nuovi poteri: il processo di energizzazione ha risvegliato nel tuo cervello tutte le informazioni che ti occorrono. Gli scimpanzè hanno poteri simili ma, dato che tu sei partito da un livello molto superiore, i tuoi sono molto più forti dei loro.

Mentre gli animali sfondano la porta del laboratorio, puoi avvertire telepaticamente la loro rabbia. Fanno per assalirti, ma vengono immediatamente paralizzati dal tuo campo di forza.

– Ehi! Davvero sono stato io a farlo? – ti meravigli.

– E questo è solo l'inizio! – dice il professore. – Con i tuoi nuovi poteri potrai fare molto di più.

La tua nuova mente inizia subito a sondare il complesso sotterraneo.

– Da questa parte, professore – dici. – So da che parte uscire!

Continua a pagina 36.

Decidi che è meglio tornare di corsa alla tua auto, dove tieni sempre la cassetta del pronto soccorso e alcuni potenziali strumenti difensivi, tra cui una speciale penna caricata con due centimetri cubi di un potente gas soporifero.

Tiri fuori le chiavi di tasca prima ancora di aver raggiunto la macchina. Mentre apri freneticamente la portiera dalla parte del posto di guida e ti metti al volante, hai la sensazione che c'è qualcosa che non va. Stai per scendere quando avverti una pressione alla nuca: si tratta di un cerchio metallico, fin troppo simile alla bocca di una pistola!

– Fa' ciò che ti dico, o dovrai procurarti una testa nuova – minaccia una voce roca. – Metti in moto e segui le mie indicazioni. Vai avanti fino all'angolo e poi volta a destra.

Torna a pagina 18.

30

Nella frazione di secondo in cui ti giri sul sedile e spari, vedi per la prima volta l'"uomo" seduto alle tue spalle. Non sapresti davvero dire chi ha l'espressione maggiormente stupita, tu o lo scimpanzè parlante che sta perdendo conoscenza sotto l'effetto del gas. Inverti la marcia e ti dirigi alla Centrale di polizia.

– Ho nell'auto uno scimpanzè privo di sensi – dici al funzionario di guardia.

– Allora ti consiglio di portarlo direttamente allo zoo – replica lui.

– Ma si tratta di uno scimpanzè parlante – protesti – e ha cercato di rapirmi minacciandomi con una pistola!

Il funzionario e il suo assistente si scambiano un'occhiata, come per dirsi che devi essere tutto matto, però accettano di venire con te alla tua auto.

– D'accordo, questo è senza dubbio uno scimpanzè – conviene il funzionario – e anche piuttosto grosso; ma non mi sembra che parli molto, per il momento, e non vedo pistole.

Effettivamente sul sedile posteriore non c'è alcuna arma: soltanto una specie di scatola di comando e un cilindro di metallo. Deve essere questo che avevi scambiato per la canna di una pistola.

Continua a pagina 57.

Ti fai scivolare la penna nel taschino della camicia, pensando che forse in seguito potrà esserti utile.

La voce ti ordina di proseguire fino a quando ti trovi sul bordo di un vasto e profondo avvallamento del terreno. Guidi lungo una larga rampa, in fondo alla quale si apre un passaggio sufficiente per lasciar passare una macchina. Da qui si accede a un breve tunnel che termina in un vasto garage sotterraneo. Su un lato, accanto a una piattaforma da carico, sono parcheggiati diversi veicoli simili a camion, ma non somigliano ad alcun camion che tu abbia visto prima d'ora. Sembrano enormi uova con sportelli laterali e sotto di essi non vedi ruote. Una dozzina di sorprendenti creature (ancora altri scimpanzè!) stanno caricando sulle "uova" grosse scatole.

– Scendi – ti ordina la voce alle tue spalle – e tieni le mani sopra la testa.

Per la prima volta puoi vedere il tuo rapitore. Nessuna meraviglia che abbia una voce così strana: è uno scimpanzè! L'animale parlante ti spinge verso una porta in fondo al garage, inserisce una tessera magnetica in una fessura e la porta si apre elettronicamente. Davanti a te c'è un lungo corridoio, illuminato da strane lampade fluorescenti che colorano la tua pelle di un intenso rosso porpora. Il corridoio termina davanti a una porta di metallo. Lo scimpanzè la apre con la sua tessera, ti fa entrare con uno spintone e resta a guardare la porta richiudersi alle tue spalle.

Nella stanza è buio pesto. Sei solo in una specie di cella. Ma... un momento! Ti sembra

di sentire qualcuno respirare! Avanzi a tentoni nel buio, fino a quando le tue mani toccano qualcosa di tiepido. Qualunque cosa sia, sussulta e lancia un urlo.

– Non mi toccate! Non mi toccate! – geme una voce d'uomo, piena di angoscia. Somiglia molto alla voce che hai udito al telefono.

– Non abbia paura – dici con calma. – Non è lei la persona che mi ha telefonato nel primo pomeriggio?

– Sì, in effetti ho fatto una telefonata – sospira l'uomo. – Gli scimpanzè avevano portato

in questi sotterranei me e Jethro, il mio assistente, per interrogarci. Mentre ci stavano riportando in cella siamo riusciti a fuggire. Credo che Jethro sia scappato, ma non ho saputo più nulla di lui e temo che gli sia accaduto qualcosa. Io mi sono chiuso in una stanza dove c'era un telefono. Ero così disperato che ho fatto un numero a caso. Avevo soltanto pochi secondi prima che gli scimpanzè sfondassero la porta.

– Ma lei ha telefonato due volte – osservi.

– Sì, ho avuto una seconda possibilità. Mentre loro forzavano la porta della stanza, io mi sono chiuso nella camera adiacente. Anche là c'era un telefono. Ricordavo il numero che avevo già composto e ho ritentato.

– Mi può spiegare il mistero di questi scimpanzè parlanti? – gli chiedi.

Continua a pagina 68.

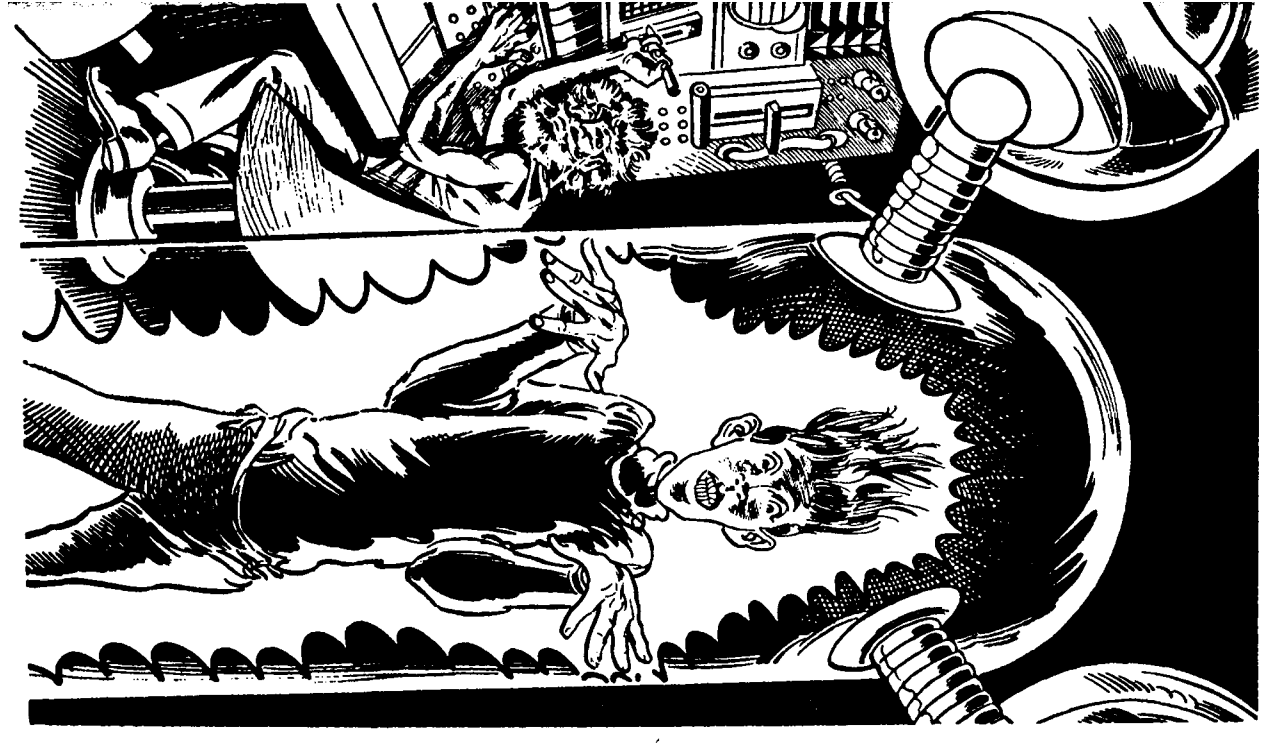
34

La camera di energizzazione è un cilindro di vetro con un portello laterale, grosso appena quel tanto che occorre perché una persona vi possa entrare. Mentre richiudi il portello alle tue spalle, il professore si siede al quadro di controllo e mette in azione il macchinario. Senti crescere dentro di te una forza incredibile. Ogni cellula del tuo corpo vibra di energia. I capelli ti si rizzano letteralmente sulla testa. Perdi i sensi per un attimo. Quando ti riprendi e esci dalla camera ti senti stordito, con la testa leggera, e decisamente diverso da prima.

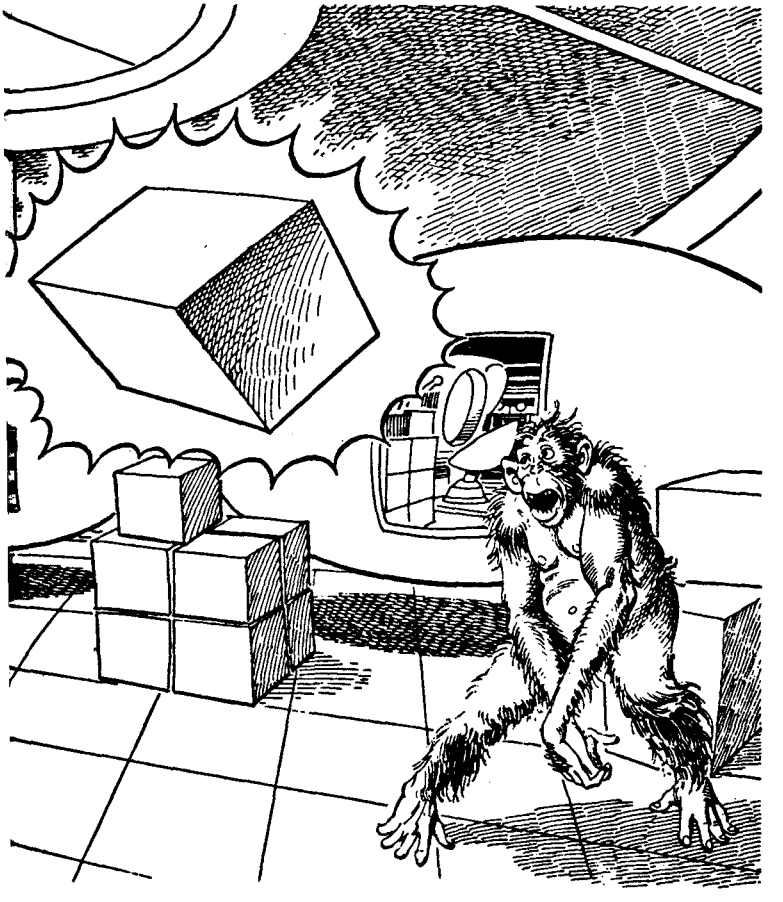
Gli scimpanzè stanno tempestando la porta di colpi, cercando di sfondarla.

Se ricorri subito ai tuoi nuovi poteri fisici e mentali, continua a pagina 28.

Se ritieni che è meglio ritirarvi nel tunnel affinché il professore abbia il tempo di spiegarti come usare i tuoi poteri, salta a pagina 46.



Tu e il professore correte giù per un lungo, tortuoso cunicolo che scende nel garage. Appena uscite dal tunnel uno degli scimpanzè rimasti nel garage ti scaglia contro una grossa cassa. La tua forza mentale la intercetta e la blocca a mezz'aria; ma ti sei concentrato tanto intensamente sulla cassa da liberare gli scimpanzè nel laboratorio.



– Dovrò imparare a dosare meglio l'energia mentale – esclami, udendo già i passi e i grugniti dei bestioni che vengono dal cunicolo, alle tue spalle.

Continua alla pagina seguente.

Lasci andare la cassa sospesa a mezz'aria e riporti la tua attenzione sugli scimpanzè. I grugniti alle tue spalle cessano di colpo: facile come spegnere una radio! La cassa intanto si schianta sul pavimento e ne esce una cascata di banconote.

Non hai bisogno di esaminare il denaro per sapere che è falso: te lo dicono i tuoi ultrasensi. Sondi ancora il sotterraneo, mentalmente, e stavolta scopri le apparecchiature per la stampa, i torchi e le taglierine, tutto ciò che occorre per la fabbricazione del denaro falso. Inoltre, vedi enormi pacchi di banconote, copie precise delle valute in corso nei vari paesi del mondo.

– Gli scimpanzè hanno costruito quei veicoli volanti a forma di uovo che vedi nel garage – ti spiega il professore – con uno scopo preciso. Volevano volare tutt'intorno al mondo lasciando cadere denaro dal cielo, in modo da destabilizzare l'economia mondiale: era la loro arma definitiva, grazie alla quale sarebbero diventati padroni dell'intero globo.

Lo sforzo di sottrarsi ai tuoi superpoteri ha distrutto tutti i poteri degli scimpanzè, che adesso non sono altro che comunissimi scimmioni. Anche se nessuno lo saprà mai, i tuoi nuovi poteri hanno salvato l'umanità.

Fine

Consideri che dovresti conoscere il professore un po' meglio, prima di permettergli di trafficare con il tuo cervello.

– E così, non vuoi avere i superpoteri – dice il professore. – Hai qualche idea migliore per uscire di qui?

– Nel laboratorio non ci sono altre uscite, oltre alla porta principale?

– Sì, ora che ci penso: una porticina secondaria che viene usata solo di rado. Da là si accede a un corridoio che porta direttamente nel garage.

– Usciamo da là, allora – decidi. – Mi segua.

Tu e il professore correte verso il garage. Sui lati del corridoio si aprono diverse porte metalliche. Una di esse è dischiusa. Non riesci a resistere alla curiosità: devi guardare dentro. Appena oltrepassi la soglia ti trovi circondato da scimpanzè. Sono tutti armati di pistole laser. Ti sparano tutti insieme e all'istante vieni annientato.

Fine

Ansioso di allontanarti, dici alla donna che ripasserete in un altro momento e, con i tuoi amici, ti incammini verso l'automobile.

– Dica al signor Marsden – aggiungi, senza neppure voltarti – di ritelefonarmi quando potrà.

– Credete davvero di potervene andare così facilmente? – grida la donna, con voce isterica. – Ve ne pentirete!

La donna rientra in casa e si sbatte la porta alle spalle, ma la sua voce sembra ancora riecheggiare nella strada. A un tratto l'afa del pomeriggio è rotta da una raffica gelida di vento, che vi fa rabbrividire.

Correte alla macchina, ma è scomparsa.

– Sono certo di averla lasciata qui! – esclami.

– Non riesco a orientarmi – dice Lisa. – Ricordo perfettamente che in questo punto, dall'altra parte della strada, c'era una casa in costruzione.

– Torniamo indietro – suggerisce Riccardo. – Forse siamo andati troppo avanti. Quella donna ci ha talmente spaventati che ci siamo confusi.

Tornate sui vostri passi, cercando la macchina, ma ora non c'è più nemmeno la casa! Nel posto dove si trovava ancora pochi minuti fa, adesso si erge il vecchio carcere.

Continua a pagina 48.

Da una distanza di sicurezza tu e i tuoi amici guardate i soldati sfondare il portone della prigione e i pompieri rovesciare acqua sulle fiamme. Prigionieri ustionati vengono portati fuori e condotti all'ospedale su carri a cavalli. Il sole sta tramontando. Siete lì già da parecchio. Sebbene la notte sia piuttosto calda, tu e i tuoi amici vi addormentate stretti l'uno all'altro.

Il giorno dopo vi incamminate verso la città, che ora (siete nell'anno 1887) è lontana circa tre chilometri. Siete nati alla fine del ventesimo secolo, ma finirete la vostra vita quasi cento anni prima! Ti è toccata la esperienza davvero singolare di essere diventato il tuo bisnonno; in compenso, puoi mettere a profitto conoscenze che nessun altro tuo attuale contemporaneo possiede.

Fine

Quando vedete arrivare i soldati, tu e i tuoi amici correte a chiedere se potete rendervi utili in qualche modo.

– Appena avremo aperto questi cancelli – vi dice un ufficiale – ci occorrerà tutto l'aiuto possibile.

I soldati lanciano una lunga fune con un rampino che si aggancia alla porta di ferro, poi ra-

dunano sei cavalli e legano la fune ai loro finimenti. Per diversi minuti gli animali strattonano la corda, ma senza riuscire a muoversi di un centimetro. Alla fine, la porta si spalanca, con un forte stridore, e una terribile fiammata divampa ruggendo oltre il cancello, facendo fuggire i cavalli e gli uomini più vicini.

I pompieri sono già pronti a lanciare l'acqua

delle loro pompe a vapore nelle paurose fauci fiammeggianti del cancello aperto. Presto il fuoco è stato domato abbastanza da permettere a voi e ai soldati di cominciare a portar fuori con le barelle gli ustionati più gravi.

– I prigionieri nei sotterranei sono al sicuro – grida qualcuno. – Sono soltanto i piani superiori che stanno bruciando!

– Dov'è Marsden? – chiedi.

– Avrà raggiunto tra le fiamme il demonio suo fratello! – ti senti rispondere.

Nelle ore seguenti tu e i tuoi amici lavorate con tutte le vostre energie, facendo del vostro meglio per soccorrere i prigionieri feriti e ustionati. Ora siete esausti. Sebbene sia il tardo pomeriggio, il sole è ancora terribilmente caldo. Avete bisogno di qualche minuto di riposo. Vi sedete sotto un albero e chiudete gli occhi.

Quando vi risvegliate la prigione è scomparsa e al suo posto c'è la moderna villa di vetro.

– Dev'essere stato tutto un sogno – dice Riccardo, alzandosi in piedi.

– Se fosse stato davvero un sogno – replica Lisa – sai dirmi che cosa ci sta a fare qui questo cappello militare dei tempi della Guerra Civile? E come è possibile che abbiamo sognato tutt'e tre la stessa cosa?

Sogno o realtà che sia, non foss'altro - ti dici con filosofia - sei di nuovo nel tuo tempo. Comunque, di sicuro questa giornata non la dimenticherai tanto presto!

Fine

Tu e il professore convenite che è molto più saggio battere in ritirata. Nello stesso istante in cui gli scimpanzè fanno irruzione nel locale, voi due sparite nel tunnel che si apre nella parete.

– L'ultima cosa che ho fatto, là dentro – ti dice il professore – è stato programmare l'energizzatore in modo che si autodistrugga. Entro pochi secondi...

Prima che finisca di parlare udite un boato e intorno a voi le pareti si mettono a tremare. Per fortuna al momento dell'esplosione tu e il professore siete già al sicuro nella vostra cella.

– Gli scimpanzè che si trovavano nel laboratorio sono sistemati! – commenta il professore. – Però in giro ce ne sono ancora parecchi. Temo che si stiano concentrando tutti insieme per formare un poderoso campo di forza contro di noi. Mi sembra quasi di avvertirlo già!

– Anch'io provo qualcosa di strano – aggiungi. – Una specie di pressione...

– Esatto – conferma il professore. – A poco a poco restringeranno il campo di forza intorno a noi, fino a ucciderci.

– Che cosa possiamo fare? – gli chiedi.

– Devi imparare alla svelta a servirti dei tuoi nuovi poteri. Come prima cosa, immagina un disco che ruoti dentro il tuo cervello. So che detto così può sembrare un po' vago, ma vedrai che ci riuscirai.

– Sì, lo vedo! – mormori dopo qualche istante, appena in un soffio di voce, attento a non deconcentrarti. – Un disco bianco così brillan-

te che quasi mi acceca, anche se so benissimo che non è reale.

– Perfetto – commenta il professore, soddisfatto. – Stai cominciando bene. Il disco agisce come un generatore elettrico, però l'energia che produce è mentale, anziché elettrica. Adesso lascia che l'energia aumenti, poi rivolgila contro il campo di forza che gli scimpanzè hanno costruito intorno a noi. Adesso concentrati, e lascia fluire la forza. Concentrati più che puoi...

Continua a pagina 51.

Riccardo continua a ripetere che state sognando, ma anche lui ne è sempre meno convinto.

– Quella donna della casa deve averci fatto un sortilegio – finisce per affermare.

Lisa lo incarica di darle un pizzicotto e l'esperimento, coronato da uno strillo e dalle proteste della ragazza, dimostra definitivamente che non state sognando.

Proprio allora udite degli spari e delle grida provenienti dalla prigione.

– Là dentro sta succedendo qualcosa di grave! – esclami. – Deve essere una rivolta, forse proprio quella di cui parlava il libro!

Vi avvicinate alla prigione finché vi accorgete che dalle inferriate del piano superiore escono fumo e fiamme. Corri al pesante portone di ferro: la fessura fra il battente e l'architrave di pietra brilla di un bagliore rosso.

– Aprite! – gridi. – Fate uscire i prigionieri o moriranno!

Cerchi di scuotere la porta, ma scotta già troppo per poterla toccare.

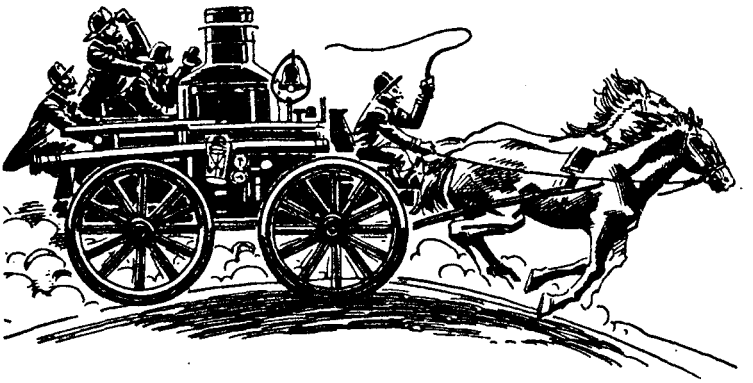
Alzando gli occhi, scorgi una figura sul bastione più alto della prigione. Non sai perché, ma hai la certezza che si tratti di Henry Marsden. Le fiamme si levano tutt'intorno a lui e anche a quella distanza puoi udire i suoi urli:

– Aiuto! Mi serve il tuo aiuto!

La stessa voce che hai già udito al telefono! Ma un attimo dopo nere colonne di fumo oscurano l'intera facciata della prigione.

Continua a pagina 50.

50



In lontananza, scorgete un drappello di soldati che cavalca verso di voi, seguito da un carro trainato da due cavalli, attrezzato con una antiquata pompa antincendio.

Se restate sulla strada per offrire ai soldati il vostro aiuto, continua a pagina 42.

Se correte a nascondervi dietro un albero e assistete alla scena da prudente distanza, prosegui a pagina 41.

Sentite un rumore stridente, seguito da un boato che fa tremare l'intera struttura intorno a voi. Poi udite uno schiocco fragoroso, simile al rumore di una lampadina quando si fulmina, ma infinitamente più forte.

– Ce l'hai fatta! – grida il professore. – Hai rotto il campo di forza!

– Davvero non c'è più? – chiedi, stupito. – Io avverto ancora una forte fonte di energia, da qualche parte della casa.

Se ispezioni mentalmente la casa, servendoti dei tuoi straordinari poteri, passa a pagina 58.

Se invece consideri che questo è il momento migliore per tentare la fuga, continua a pagina 67.

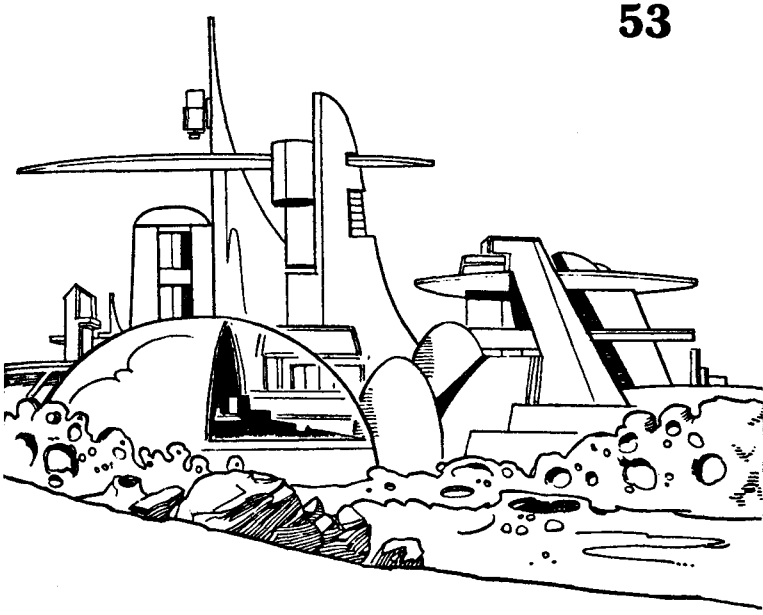
52

Le spiegazioni che ti vengono date dall'alieno sono stupefacenti.

– Gli scimpanzè – ti dice – hanno inviato la loro energia mentale attraverso la galassia e per caso hanno trovato il nostro pianeta. Ci hanno chiesto di mandare sulla Terra un nostro emissario, e sono stato scelto io; ma, una volta arrivato qui, gli scimpanzè mi hanno imprigionato. Mi hanno detto che non mi lasceranno andare fino a quando non avrò svelato loro tutti i segreti tecnologici del mio pianeta, per esempio come costruire veicoli volanti. Ti sono molto grato di avermi liberato e ti invito ufficialmente a venire con me sul mio pianeta. Verrai accolto come un eroe e sarai nostro graditissimo ospite.

Se accetti l'invito,
continua alla pagina seguente.

Se declini molto rispettosamente l'invito,
passa a pagina 60.



Rispondi all'alieno che andrai con lui, a condizione che possa venire anche il professore.

L'alieno trasporta il professore (e il tuo corpo) nella stanza in cui si trova la sua astronave cristallina. Spieghi al professore che cosa è accaduto e lui si dimostra ansioso quanto te di conoscere un nuovo mondo. Prendete posto nella nave spaziale e qualche istante dopo perdete i sensi.

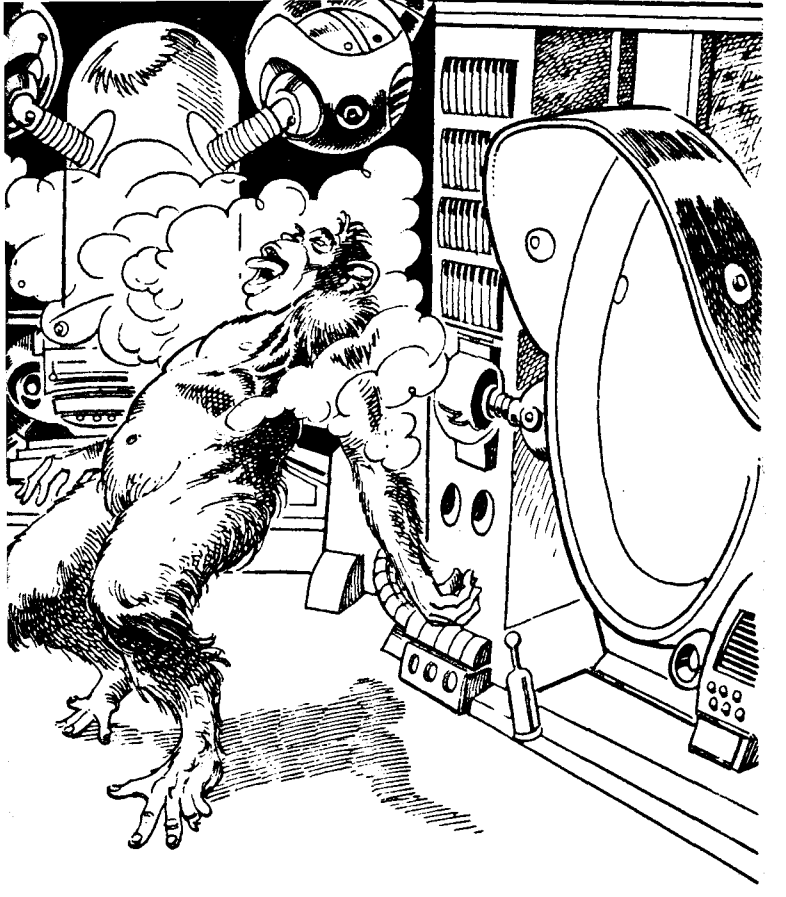
Quando rinvenite vi trovate in una città incredibile e gigantesca. Tu e il professore passate diversi anni con gli alieni, poi tornate sulla Terra, portando con voi i segreti della loro tecnologia avanzatissima.

Fine

La vostra irruzione ha pieno successo. Cogli di sorpresa lo scimpanzè di guardia e gli spari sul muso una nuvola di narcotico, facendolo crollare a terra senza un grido. Corri alla porta, dalla parte opposta del laboratorio, la chiudi a chiave e la barrichi tirandovi contro un grosso e pesante apparecchio.

– Presto, entra nella camera di energizzazione! – grida il professore.

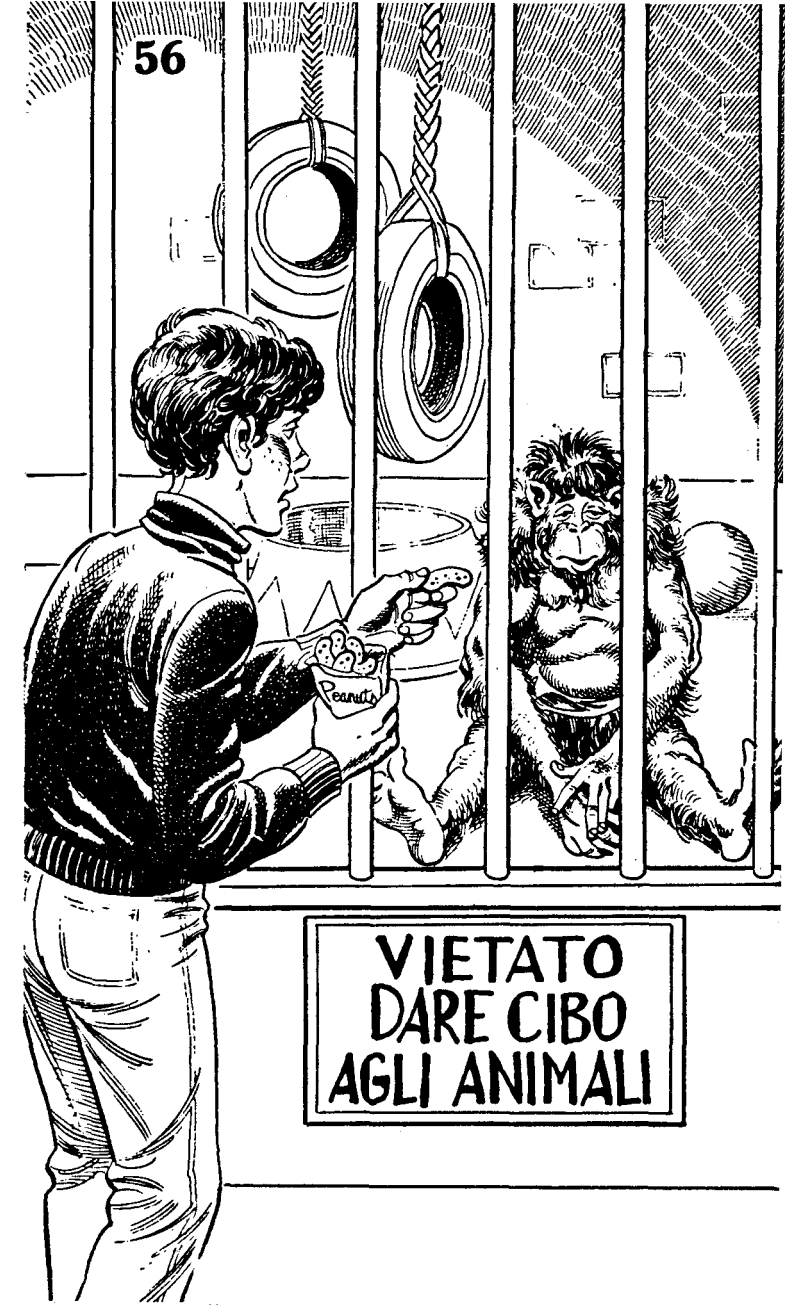
– C'è da fidarsi di quella macchina? – esiti.



– Abbastanza – assicura il professore. – Presto, non c'è un istante da perdere!

Se entri nella camera super-energizzante, torna a pagina 34.

Se ritieni che la macchina è troppo pericolosa e quindi rifiuti, passa a pagina 39.


Peanuts
VIETATO
DARE CIBO
AGLI ANIMALI

Lo scimpanzè è ancora profondamente addormentato quando gli inservienti dello zoo lo portano via dentro una grossa gabbia. Riferisci al funzionario di polizia dell'uomo disteso sul prato e lui ti fa subito salire su un'autopattuglia. Ti riporta alla casa e perlustrate insieme il prato e il bosco, ma dell'uomo non c'è traccia. Dentro, la casa è vuota e deserta, ma è evidente che di recente ha ospitato degli animali. C'è un telefono funzionante, ma il funzionario di polizia è del parere che questo fatto di per sé non significa nulla.

La settimana dopo vai allo zoo a vedere lo scimpanzè e, dallo sguardo ostile che ti rivolge, sei certo che ti ha riconosciuto. In fondo sei dispiaciuto per lui, perché sai che può parlare, ma non può farlo per non tradire il suo segreto.

Ti domandi dove siano andati gli altri scimpanzè. Senza dubbio hanno un altro nascondiglio da qualche parte. Ti chiedi anche se abbiano già fatto altre vittime, come quel pover'uomo a Hedge Brook.

Fine

58

Il professore ti spiega come puoi effettuare una perlustrazione mentale.

– Devi proiettare all'esterno la tua coscienza, proprio come hai proiettato la tua energia contro il campo di forza – ti dice. – Lascia che la tua mente esca dal tuo corpo. Ritornerà se il tuo corpo dovesse essere in pericolo.

Lasci il tuo corpo in custodia al professore e cominci a ispezionare la casa con la tua energia mentale. Davvero è soltanto questione di concentrazione! Presto localizzi la sorgente energetica al centro della struttura della prigione. Arrivato là, però, ti trovi davanti una cella rivestita di piombo, in cui la tua energia mentale non riesce a penetrare. Non potendo fare altro, crei un campo di forza intorno alla cella, ma improvvisamente avverti un'ondata di angoscia, come se dalla cella qualcuno stesse implorando pietà. Allenti la stretta mentale e subito senti crescere dentro di te una energia ancora più grande di prima.

A un tratto le lastre di piombo crollano a terra, rivelando una complessa struttura cristallina che riconosci immediatamente come una forma di vita aliena. La creatura comunica telepaticamente con te in una strana lingua che, in un qualche modo, riesci a capire.

Continua a pagina 52.

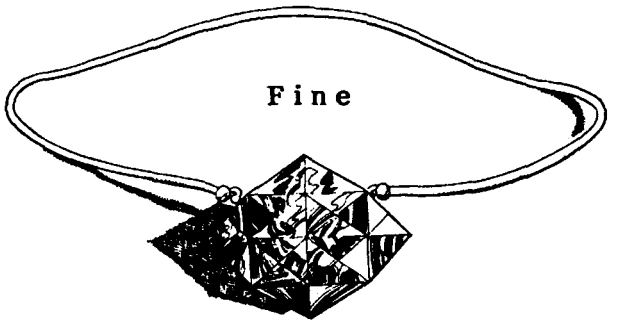
60

Rispondi all'alieno che ti piacerebbe molto visitare il suo mondo, ma per il momento hai troppe cose da portare a termine nel tuo.

– Allora ti lascerò questo ciondolo di cristallo – dice lo strano essere. – Contiene un comunicatore iperspaziale. Quando sarai pronto per venire a farci visita, ti basterà attivarlo mentalmente e noi manderemo una nave spaziale a prenderti. Adesso devo andare; ma prima voglio ripagare l'ospitalità delle creature che mi hanno attirato in trappola con un ignobile trucco.

Un attimo dopo in tutta la casa riecheggia un coro di grida di animali, poi silenzio. Grazie alle tue nuove energie mentali ti basta domandarti che cosa è successo per avere già la risposta: gli scimpanzè sono stati proiettati in una prigione iperspaziale, dove fluttueranno nel vuoto fino a quando non avranno scontato la loro pena.

La nave spaziale svanisce. Tu rientri nel tuo corpo e ti trovi il ciondolo appeso al collo. La prigione è scomparsa, insieme alla casa che vi sorgeva sopra, e tu e il professore siete al centro di un vasto prato deserto.



Giudichi questa faccenda troppo grossa per affrontarla da solo e quindi decidi che è meglio rivolgerti alla polizia. Componi al radiotelefono della tua auto il numero diretto del sergente Morrison, che è tuo amico, e gli esponi brevemente ciò che è successo.

– Ho già ricevuto parecchie lamentele su quel posto – ti dice il sergente. – La gente parla di strane luci lampeggianti prima dell'alba, di forti rumori elettronici e di camion bizzarri che vanno avanti e indietro tutta la notte; per non parlare degli scimpanzè che fanno la guardia alla casa! Probabilmente tutto questo in gran parte è frutto di immaginazione, ma se ciò che mi dici è vero, ci sono finalmente gli estremi per formulare un'accusa precisa contro gli abitanti di quella casa. Aspettami là: ti raggiungo subito con un'autopattuglia. Mi raccomando, resta a un paio di isolati prima della casa e non fare nulla prima del mio arrivo!

Se segui le istruzioni del sergente e resti a aspettarlo in macchina, continua alla pagina seguente.

Se invece non resisti alla tentazione di andare a dare un'altra occhiata alla casa, passa a pagina 73.

62

Mentre aspetti, tenti ancora di rintracciare al telefono Lisa e Riccardo. Finalmente li trovi in casa. Spieghi loro la situazione e gli dici di raggiungerti. Poco dopo li vedi arrivare sulle loro biciclette e vi sedete insieme in auto, a discutere il caso.

– E se quel Marsden fosse un fantasma con sembianze umane? – dice Lisa.

– Impossibile – replica Riccardo. – I fantasmi non assumono mai forme concrete. E comunque non penso che si tratti di uno spettro.

– Ciò che dobbiamo scoprire – commenti – è appunto se Henry Marsden è un fantasma o una persona reale; quindi non saltiamo a conclusioni premature.

– Mi piacerebbe andare a dare un'occhiata a quella casa – dice Riccardo.

– Il sergente Morrison ha ordinato di restare a aspettarlo qui – obietti. – Se non ci troverà, andrà su tutte le furie.

In quel momento suona il radiotelefono: è un agente incaricato di avvisarti che il sergente Morrison arriverà un poco in ritardo, in quanto è stato trattenuto da una emergenza.

– Che ne dite di lasciargli qui un biglietto infilato nel tergicristallo e cominciare a indagare per nostro conto? – propone Lisa.

Se sei deciso a aspettare il sergente, passa a pagina 66.

Se ti lasci convincere a iniziare le indagini, salta a pagina 75.

Ti senti ancora stordito, un po' come quando ci si risveglia da una anestesia. Senti uno strano odore. Potrebbero essere fiori in putrefazione: rose o forse calendule. Ma il fatto sorprendente è che non sei solo. Vicino a te c'è qualcuno che respira lamentosamente. Lotti per un poco con le corde che ti stringono i polsi e le caviglie, poi ti ricordi del tuo anello, in cui è nascosta una lama piccola ma molto tagliente. Gratti l'anello contro il pavimento per azionare il meccanismo a molla che fa uscire la lama. Per fortuna l'anello è in posizione tale da permetterti di tagliare la corda senza rischiare di ferirti i polsi.

Adesso che hai le mani libere tagli velocemente anche la corda che ti lega i piedi, poi ti strofini le braccia e le gambe per riattivare la circolazione. Sono ancora intorpidite, ma a poco a poco torna la sensibilità. Quando i tuoi occhi si sono abituati all'oscurità riesci a distinguere le pareti di pietra e il pavimento di cemento della cella. In un angolo c'è un uomo dai capelli bianchi, incurvato dagli anni.

Continua alla pagina seguente.

64

Ti avvicini al vecchio, che resta silenzioso e immobile, come se fosse paralizzato. Sembra che non si sia nemmeno accorto della tua presenza. Poi noti le catene che gli serrano i polsi. Ti chini a esaminare le manette per vedere se c'è modo di aprirle. Sono vecchie e arrugginite, con serrature primitive.

L'uomo non dà ancora segno di averti notato: si direbbe persino che sia in trance. E adesso, che cosa ti conviene fare?

Se decidi di restare con il vecchio e cercare di aiutarlo come puoi, continua a pagina 69.

Se pensi che è meglio andare in cerca di aiuto, salta a pagina 104.

66

Insisti con i tuoi amici che, prima di agire, dovete comunque aspettare il sergente.

– Però possiamo andare ugualmente a dare un'occhiata alla casa dalla strada – concedi – così potremo vedere l'auto della polizia.

– Venendo qui ho notato una paninoteca – dice Riccardo. – Faccio una corsa in bicicletta a prendere degli hamburger e qualcosa da bere, almeno potremo fare uno spuntino pur continuando a tenere la situazione sotto controllo. Anche se sono pronto a scommettere che non succederà nulla di interessante.

Riccardo torna dopo neppure un quarto d'ora. Tu e i tuoi amici vi sistemate sotto un albero, non lontano dalla cancellata che circonda la casa. Là siete abbastanza vicini da poter vedere la costruzione, attraverso gli alberi, ma non tanto perché dall'interno qualcuno possa scorgervi.

Ormai è pomeriggio tardo, ma i raggi del sole estivo sono ancora caldi. L'aria è soffocante e immobile, senza neppure un alito di vento. Ti siedi contro un albero, un hamburger in una mano e un frullato di latte nell'altra. Mmm, che buoni! Uno spuntino ci voleva proprio... Ma perché questa strana sonnolenza? Un minuto dopo scivoli in un sonno profondo.

Improvvisamente ti risvegli. Intorno a te c'è buio pesto. Hai mani e gambe legate. Che cosa è successo? Lisa e Riccardo dove sono finiti?

Torna a pagina 63.

Indirizzi la tua energia mentale contro la porta della cella. Stando in piedi - ben eretto ma non rigido - ti concentri sulla serratura. Puoi sentire l'energia psichica che fluisce fuori dal tuo corpo. Ti concentri ancora più intensamente. La tua mente individua la complicata sequenza di scatti che apre la serratura. Fatto!

Tu e il professore vi incamminate lungo il corridoio che porta al garage, ma a un tratto siete paralizzati da una forza molto più grande di quella degli scimpanzè. A forza di trafficare con il mondo fisico e psichico, gli straordinari animali del sotterraneo hanno imparato a scatenare una forza potentissima e malvagia, che va molto oltre la comprensione umana!

Mentre la forza si intensifica, tenti di combatterla con i tuoi poteri mentali. Il corridoio comincia a brillare di un bagliore arancione. Lungo le pareti guizzano innaturali lampi di luce. La tua energia si sta esaurendo. La violenza del conflitto fra te e la forza malvagia è tanto grande, da distruggere l'essenza stessa del tempo e dello spazio!

Tu e il professore svanite lentamente, fino a scomparire in un'altra dimensione dell'universo.

Fine

68

L'uomo si presenta come il professor Marsden.

– Nei miei esperimenti mi servivo di scimpanzè per creare dei superuomini – ti spiega – e invece ho creato delle superscimmie! Devi sapere che ho realizzato una camera di energizzazione capace di conferire a chiunque poteri mentali superiori...

Il professore si interrompe e resta pensieroso per qualche istante.

– Mi è venuta un'idea – riprende. – Questa cella fa parte di un vecchio carcere. Gli scimpanzè hanno cambiato la vecchia porta con una moderna, ma per il resto la cella è rimasta la stessa di allora. Bene: dopo la Guerra Civile i prigionieri tentarono di evadere scavando una galleria proprio da questa cella, ma sbagliarono i calcoli e uscirono fuori in un'altra parte del carcere. Io so che quel tunnel porta dritto nel mio laboratorio!

– Andiamo, allora! – esclami, eccitato.

Vai avanti tu, strisciando carponi lungo il tunnel. Presto ti trovi davanti un rozzo muro di pietra. Attraverso le fessure puoi scorgere le luci intense del laboratorio.

– Mi sembra che ci sia un solo scimpanzè – sussurri, sbirciando dentro. – Se riuscissi a entrare, potrei metterlo facilmente fuori combattimento con il gas soporifero.

– Basterà una buona spinta – bisbiglia di rimando il professore – e tutto questo pezzo di parete crollerà.

Continua a pagina 54.

Tiri fuori dalla tasca la tua stilografica speciale, dotata di una lama ideata per forzare ogni serratura. In un attimo hai liberato le mani del vecchio. Lo scuoti gentilmente per le spalle, ma lui si tira indietro e si rannicchia contro il muro.

– Non picchiarmi! Non picchiarmi! – geme.

– Non voglio farle del male – gli dici.

L'uomo ti guarda con espressione sorpresa.

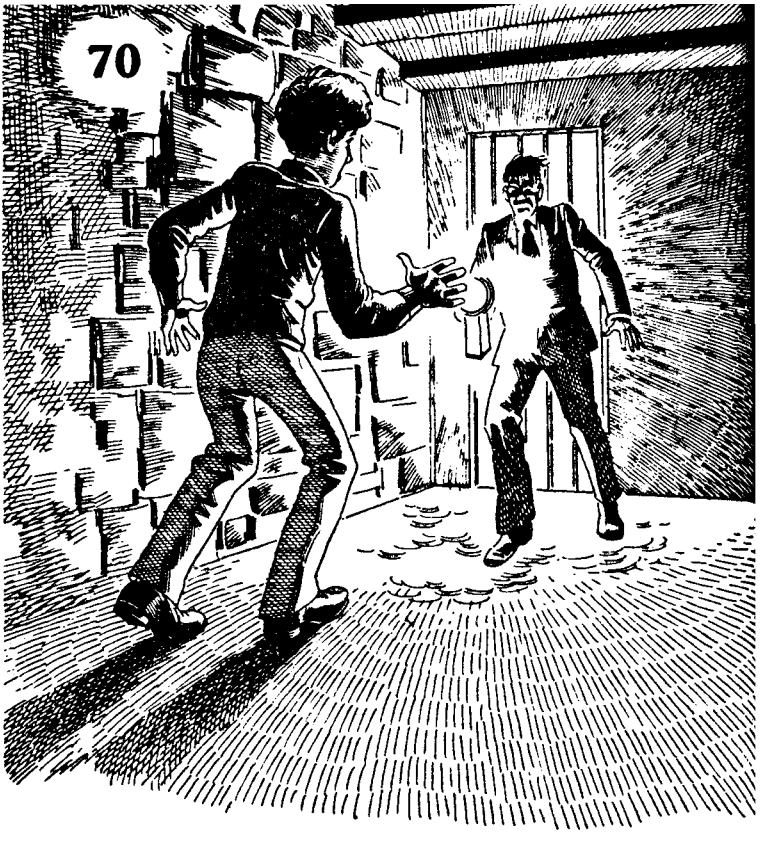
– Chi... chi sei? – balbetta.

– Ho ricevuto una telefonata proveniente da questa casa, di un certo Marsden...

– Dio sia ringraziato! – esclama il vecchio. – Dunque la mia telefonata è servita! Ho letto spesso di te sui giornali. Sapevo che mi avresti aiutato... Sono io Henry Marsden. La mia casa sorge accanto alla prigione del mio bisnonno, le cui rovine in parte si estendono proprio sotto la casa, dove ci troviamo noi adesso. Non ricordo neppure più da quanto tempo sono prigioniero! Una banda di falsari senza scrupoli è venuta a conoscenza dell'esistenza dei vasti sotterranei e se ne è impadronita per farne il suo quartier generale.

Se decidi di fuggire immediatamente con il vecchio, continua a pagina 72.

Se invece ritieni che prima dovresti esplorare il complesso della vecchia prigione per cercare di scoprire qualcosa di più, passa alla pagina seguente.



In te prevale il desiderio di scoprire con chi hai a che fare e decidi di conseguenza.

– Vado a dare un'occhiata in giro – dici al vecchio. – Intanto, forse è meglio che lei mi aspetti qui.

– Sii prudente! – ti raccomanda lui. – Quella è gente crudele!

– Farò attenzione – assicuri.

Esci dalla porta e ti ritrovi in un lungo, am-

pio corridoio, ai lati del quale si aprono molte celle. Sono tutte vuote.

Inaspettatamente, dall'estremità opposta del corridoio provengono grida e colpi di pistola. Dopo qualche istante tutto torna silenzioso.

A un tratto, ti colpisce in pieno il fascio di luce di una potente torcia elettrica.

– Ti ho trovato, grazie al cielo! – esclama una voce familiare: è il sergente Morrison. – Lisa, Riccardo, venite! Il nostro detective scomparso è qui!

I tuoi amici ti corrono incontro, felici di rivederti sano e salvo, e ti spiegano che erano stati legati in un'altra ala della prigione. La polizia, quando ha fatto irruzione nella casa, li ha trovati e liberati.

– Abbiamo catturato la banda al completo, ma probabilmente senza la tua segnalazione quei criminali non sarebbero stati mai scoperti – riconosce il sergente. – E abbiamo trovato anche il corpo di quell'uomo di cui mi hai parlato. I banditi verranno incriminati per falsificazione di valuta, omicidio, rapimento e anche per aver tenuto gli scimpanzè entro i confini cittadini senza la prescritta autorizzazione. Ne avranno per un bel pezzo prima di uscire di galera!

Fine

Fai cenno al vecchio di venirti dietro:

– Dobbiamo andarcene da qui alla svelta!

– Non posso muovermi molto in fretta – ti avverte lui. – Forse è meglio che mi lasci qui e vada tu in cerca di aiuto.

– I falsari potrebbero scoprire la mia fuga e ucciderla prima del mio ritorno – ribatti. – Su, andiamo. Questa porta non sembra chiusa a chiave, però è bloccata. Vediamo se riusciamo a aprirla.

Spingi con tutte le tue forze, ma la porta si sposta appena di pochi millimetri.

– Fa' provare a me – dice il vecchio.

Basta una piccola spinta per far volare via dai cardini la porta, che cade sul pavimento del corridoio.

– Ha una bella forza, per la sua età! – commenti, stupefatto.

– Oh, niente di speciale – si schermisce lui. – Dentro di me c'è ancora un po' di vita.

Sei veramente sconcertato da come il vecchio è diventato di colpo così forte; ma per il momento non hai tempo di starci a pensare su. Adesso la cosa più importante è uscire dalla prigione.

Continua a pagina 79.

Sei troppo teso per aspettare il sergente Morrison. Gli lasci un biglietto infilato nel tergicristallo dell'auto e torni verso la casa. Segui un vialetto fiancheggiato da cespugli di mortella, che dopo qualche centinaio di metri si addentra in una fitta boscaglia. Poco più avanti trovi un cancelletto, dal quale si accede alla proprietà. Sei ancora incerto se seguire o meno il nuovo sentiero che parte dal cancelletto, quando da dietro un albero sbuca fuori un uomo con una lunga cicatrice su una guancia. Indossa l'antiquata divisa dei vecchi penitenziari, ma la pistola laser che stringe nel pugno ha l'aria di essere decisamente moderna.

– Molto bene – l'uomo ti tiene sotto mira. – Entra da quel cancelletto e va' sul retro della casa. Non tentare degli scherzi: non dimenticare che ti tengo una pistola puntata alla testa!

Non hai altra scelta che fare ciò che ordina. In questo caso non può aiutarti neppure la tua cintura nera di karatè.

Continua alla pagina seguente.

74

La porta sul retro della casa si apre automaticamente davanti a te e, sempre tallonato dall'uomo, prosegui lungo un corridoio coperto da una spessa moquette verde che soffoca il rumore dei tuoi passi. Il corridoio sembra interminabile, ma finalmente arrivi davanti a una pesante porta di acciaio. Tu e l'uomo dietro di te vi fermate. Si sente un breve segnale elettronico, poi una voce dura e metallica, proveniente da un altoparlante sopra la porta:

– Identificatevi. Dichiarate lo scopo della visita. Rimanete esattamente dove siete. Ripeto, non muovetevi. Rimanete dove siete.

– Agente di sicurezza 31-X a rapporto, con un intruso.

Per un momento non si sente nient'altro che il ronzio dei condizionatori d'aria; poi la porta si spalanca e l'uomo alle tue spalle ti spinge rudemente in avanti.

Continua a pagina 76.

Seguito dai tuoi amici, ti porti in un punto della cancellata da dove potete tenere sotto controllo l'intera casa.

– Non credi che dovremmo avvicinarci di più? – ti sollecita Lisa.

– Guardate laggiù! – esclama Riccardo. – Dall'altra parte della casa ci sono folti cespugli. Da là potremmo avvicinarci senza essere visti.

– State dimenticando – ribatti – i feroci scimpanzè di cui vi ho parlato.

Mentre cerchi di decidere che cosa fare, udite un grido disperato che giunge dalla casa.

– Avete sentito anche voi? – dice Lisa. – Adesso per forza dobbiamo indagare!

Correte lungo la cancellata, nella quale in alcuni punti manca qualche sbarra, finché trovate un varco abbastanza largo per passarvi attraverso. Facendo attenzione a tenervi sempre al riparo dei cespugli, sgattaiolate fino a una finestra del seminterrato. Cercate di sbirciare dentro, ma i vetri sono del tipo a specchio, per cui non riuscite a vedere altro che le vostre facce.

All'improvviso vi trovate circondati da cinque enormi scimpanzè. Ringhiano minacciosamente e i loro denti sono paurosamente aguzzi.

Continua a pagina 80.

La scena che si presenta ai tuoi occhi ha tutta l'aria di una normalissima riunione d'affari di una grande società. Intorno a un tavolo ovale, siede un gruppo di uomini e donne. Ognuno ha davanti una tazza di tè bollente, un blocco per appunti e una penna. Sono ben vestiti e dimostrano fra i cinquanta e i sessant'anni. Quando si voltano a osservarti hanno una espressione grave, ma non ostile.

Un uomo dai capelli bianchi, in completo blu scuro, ti rivolge un sorriso contenuto.

– Bene, ora che sei qui – ti dice – che cosa possiamo fare per te?

– Sto investigando su una telefonata. Qualcuno che chiedeva il mio aiuto ha chiamato da questo indirizzo.

– Si è trattato di uno spiacevole incidente – assicura l'uomo. – La persona che ti ha telefonato è stata rilasciata di recente da una prigione straniera. Si tratta di un uomo coraggioso, un uomo che si è sempre battuto per la libertà del suo paese. Era in un pessimo stato mentale e purtroppo le nostre cure non sono servite a tenerlo in vita. Le sue paure gli sono state fatali. Riesci a capire?

– Forse – replichi – ma voglio spiegazioni più esaurienti. Tutta questa faccenda mi sembra abbastanza strana.

– Bene, ti spiegherò tutto. Noi apparteniamo al Gruppo di Pianificazione Internazionale, una potente organizzazione privata costituita da rappresentanti di diverse parti del mondo. Ci

dedichiamo alla conservazione delle fonti di energia e allo sviluppo pacifico delle risorse naturali in ogni paese del mondo.

– Ma perché nascondervi qui, in questa piccola città? – domandi.

– Questo è soltanto uno dei nostri luoghi di incontro. Ne abbiamo molti altri, sparsi un po' ovunque, a cui vanno aggiunti numerosi centri di ricerca. Qui usiamo come copertura il nome di Marsden. I nostri agenti di sicurezza, vestiti da guardiani della vecchia prigione, e i nostri scimpanzè ammaestrati di solito bastano a tenere lontani gli intrusi. Tu, invece... Comunque, saremmo onorati se tu, adesso, volessi unirti alla nostra organizzazione. Cerchiamo sempre di reclutare le persone più valide, nelle diverse zone operative, e abbiamo bisogno di menti giovani e fresche che ci portino nuovi punti di vista. Non pretendo che tu decida sui due piedi – conclude l'uomo. – Prenditi pure tutto il tempo che vuoi per pensarci, e quando avrai maturato la tua scelta mettiti in contatto con noi. Naturalmente, sarà il benvenuto nella nostra organizzazione anche ogni tuo giovane amico che tu possa segnalarci.

Mentre torni verso la tua auto, per raggiungere il sergente Morrison, ti senti molto confuso: nel prossimo futuro avrai parecchie cose su cui riflettere!

Fine

La porta dà su un corridoio rischiarato da una abbagliante luce bianca. Ti volti a dare un'occhiata al vecchio, alle tue spalle. Rimani sbalordito: per quanto sia incredibile, sembra proprio che stia ringiovanendo! I suoi capelli ora sono neri. Ti ricorda un po' tuo padre... No, anzi, è veramente tuo padre, chino su di te.

– Ehi, dormiglione, sveglia! – ti chiama.

Accanto a lui ci sono anche Lisa, Riccardo e il sergente Morrison.

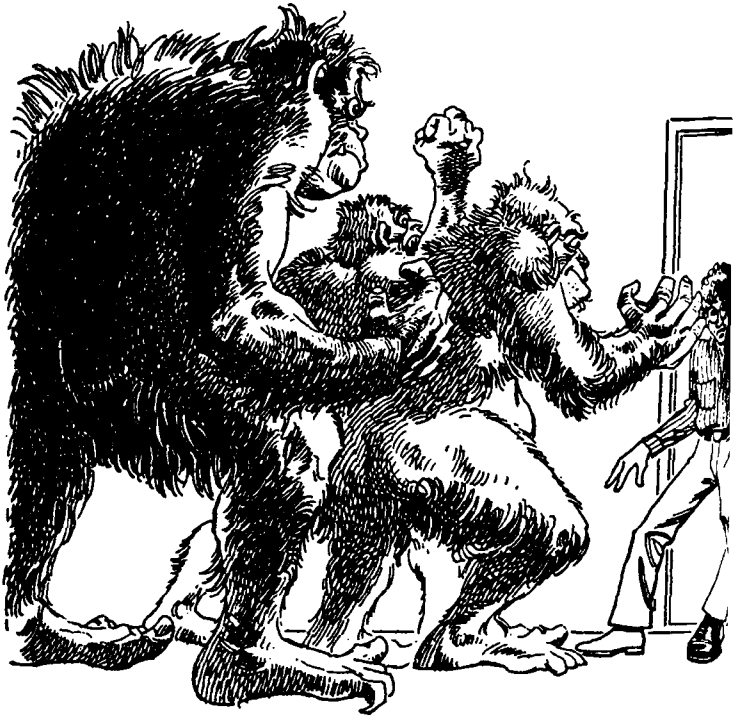
– Che peccato che tu fossi addormentato proprio mentre noi facevano irruzione nella casa! – ti racconta il sergente. – Grazie alle tue informazioni abbiamo arrestato la banda al completo. Abbiamo anche trovato un cadavere nascosto in cantina. Poco fa ho telefonato a tuo padre e lui è subito corso qui: era molto in pensiero per te.

– Non te la prendere per non aver partecipato all'azione – ti dice tuo padre. – Tu avevi già fatto la tua parte, e la polizia ha fatto la sua. E siamo tutti molto fieri di te!

Fine

Gli scimpanzè vi si serrano intorno, obbligandovi a indietreggiare fino alla porta della cantina. Non vi resta altro da fare che aprire la porta e entrare. Dentro è buio pesto. Tasti le pareti a fianco della porta e trovi l'interruttore della luce.

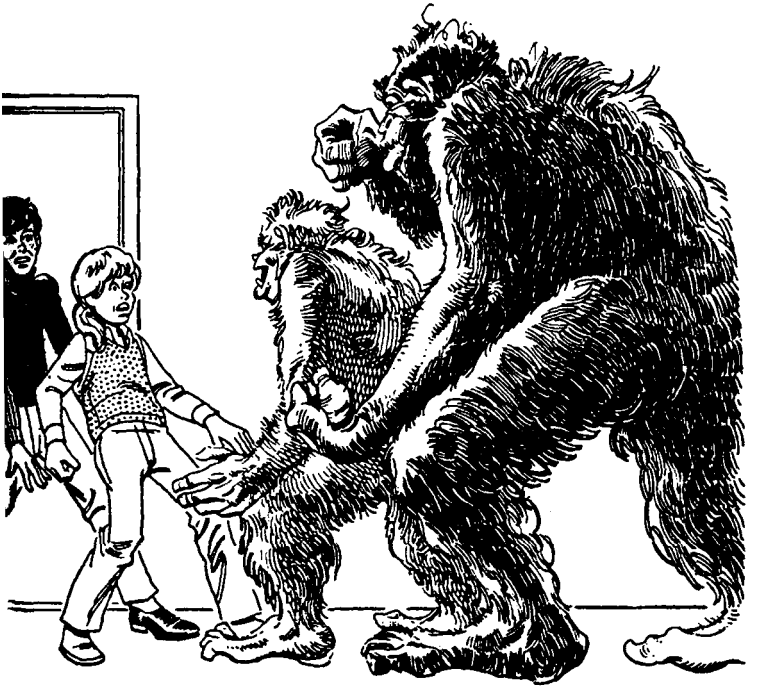
Vi trovate in un grande ufficio moderno, con le pareti rivestite di pannelli di mogano e scrivanie di acciaio e cristallo. Al centro della stanza c'è un grande tavolo da conferenze, su



cui è sparsa una grande quantità di fascicoli. Ne prendi uno a caso e ne leggi l'etichetta:

SEGRETISSIMO
PIANI DI INVASIONE
PIANETA TERRA - EMISFERO OVEST
FASE ALFA

Sbigottito, mostri il fascicolo ai tuoi amici e insieme sfogliate velocemente gli altri. Sono



pieni di dati, grafici e calcoli di vario genere: diagrammi della produzione agricola, delle risorse naturali e della produzione delle centrali elettriche e nucleari.

Improvvisamente entra nell'ufficio, da un'altra porta, un essere alto e scheletrico, con la testa sproporzionata.

– Vedo che state curiosando nei nostri progetti – vi apostrofa. – Continuate pure: la cosa non ha più importanza, ora che il nostro piano è già in atto.

L'alieno vi fissa con uno sguardo intenso e divertito.

– Voglio farvi una proposta – riprende. – Perché non vi unite a noi? Potrebbe esserci utile l'aiuto di terrestri come voi. Oggi ho già fatto la stessa proposta a un altro terrestre, ma lui non ha saputo cogliere l'occasione. Sono sicuro che voi sarete più ragionevoli.

**Se fingi di accettare,
continua a pagina 84.**

**Se rifiuti la proposta, sdegnato,
salta a pagina 94.**

84

Più che un alieno, quell'essere ti sembra un alienato, e probabilmente tutto il progetto è solo il frutto della sua fantasia insana. Per il momento, ti sembra che la cosa migliore sia fingere di assecondarlo.

– D'accordo, accettiamo – gli rispondi, rivolgendo ai tuoi amici un'occhiata significativa, prima che possano contraddirti.

– Molto bene, amici miei – dice l'uomo. – Non ve ne pentirete. I nostri istruttori vi prepareranno agli incarichi che assumerete. Avrete la garanzia di un lavoro sicuro e, dopo un certo numero di anni, avrete diritto anche alla pensione. Uno di voi potrebbe assumere compiti direttivi nel Progetto Terra, o magari un comando delle truppe d'invasione, come me...

Continua a pagina 90.

Saltate tutt'e tre sulla tua auto e correte alla stazione di polizia di Hedge Brook, dove chiedi di parlare con il sergente Morrison, tuo buon amico. Il sergente è molto lieto di vederti. Gli presenti i tuoi amici, poi gli riferisci della telefonata e dei vari fatti che hai appreso dal libro di storia.

– Credo che dovresti raccontare tutto all'agente investigativo Murphy – dice il sergente. – In quel posto ci sono diverse cose che non quadrano.

– Nel mio schedario c'è già un grosso fascicolo in merito alla vecchia prigione – spiega l'investigatore. – La casa vicina alle sue rovine è disabitata da anni. So che quanto sto per dirvi potrà sembrarvi poco scientifico e affatto professionale, ma l'unica conclusione a cui sono riuscito a giungere alla luce dei fatti è che sia infestata dagli spiriti. I vicini segnalano in continuazione strane luci, nottetempo, e strani rumori a tutte le ore del giorno.

– Non mi dirà che lei crede ai fantasmi! – esclama Lisa.

– Sono certo che il vostro amico detective, per quanto dilettante, potrà confermarvi che noi investigatori non crediamo a niente: lasciamo che siano i fatti a parlare.

– Questo cosa vorrebbe dire? – replica lei.

– Né più né meno ciò che ho detto – risponde Murphy. – E aggiungo che, se volete, vi cederò più che volentieri il caso Marsden.

Continua a pagina 87.

L'agente investigativo Murphy si appoggia contro lo schienale della poltrona e aspira pensierosamente qualche boccata di fumo dalla sua pipa, prima di continuare:

– Voglio che voi tre sorvegliate quella casa, ma soltanto di giorno e da una certa distanza, intesi?

Quando lasciate la stazione di polizia, sei elettrizzato: questo è proprio il genere di avventura che ti appassiona. Per prima cosa passate da casa tua per prendere le ricetrasmittenti: sono abbastanza piccole da poter essere nascoste facilmente, ma hanno una portata di quasi due chilometri. Te ne infili una sotto il maglione e metti l'altra nel cruscotto della macchina; poi guidi velocemente all'indirizzo di Marsden.

L'abitazione è grande e moderna, separata dalla strada da un ampio parco ben curato; eppure ha qualcosa di impressionante.

– Credevo che soltanto le vecchie case potessero apparire spettrali! – commenti.

Parcheggiate l'auto dall'altra parte della strada e restate a spiare la casa per un'oretta. Le finestre sono tutte chiuse e le tende tirate, ma il portone d'ingresso sembra soltanto socchiuso.

– In macchina fa caldo – sbuffa Lisa.

– Soprattutto ci si annoia – sottolinea Riccardo.

– Che ne direste di andare a dare un'occhiata un po' più da vicino? – propone Lisa. – Tanto i fantasmi vengono fuori solo di notte, ammesso che esistano.

– L'agente Murphy ci ha detto di non farlo

– rifletti – ma credo anch'io che sia molto più utile che restarcene qui in macchina.

Tu e i tuoi amici raggiungete il portone. Effettivamente è appena accostato e basta una leggera pressione per aprirlo. A prima vista la casa sembra deserta. Niente mobili. Nessun segno di vita. Niente di niente.

– Per il momento è meglio che entri io solo – dici. – Ci terremo in contatto per radio. Voi tornate in macchina: appena mi sarò accertato che non ci sono rischi vi chiamerò. Non so perché, ma qualcosa mi dice che questo posto è pericoloso.

Avanzi di qualche passo nell'atrio, e improvvisamente senti la porta sbattere alle tue spalle. Cerchi di riaprirla, ma la maniglia è bloccata. Ti guardi intorno. Nell'atrio non ci sono finestre, e neppure nel corridoio, tuttavia da qualche parte giunge una strana luminosità. L'aria è tanto calda da togliere il respiro, e si fa sempre più soffocante. Cerchi di metterti in contatto con i tuoi amici, ma la tua ricetrasmittente non emette altro che scariche elettriche.

Se provi di nuovo a aprire il portone, continua a pagina 93.

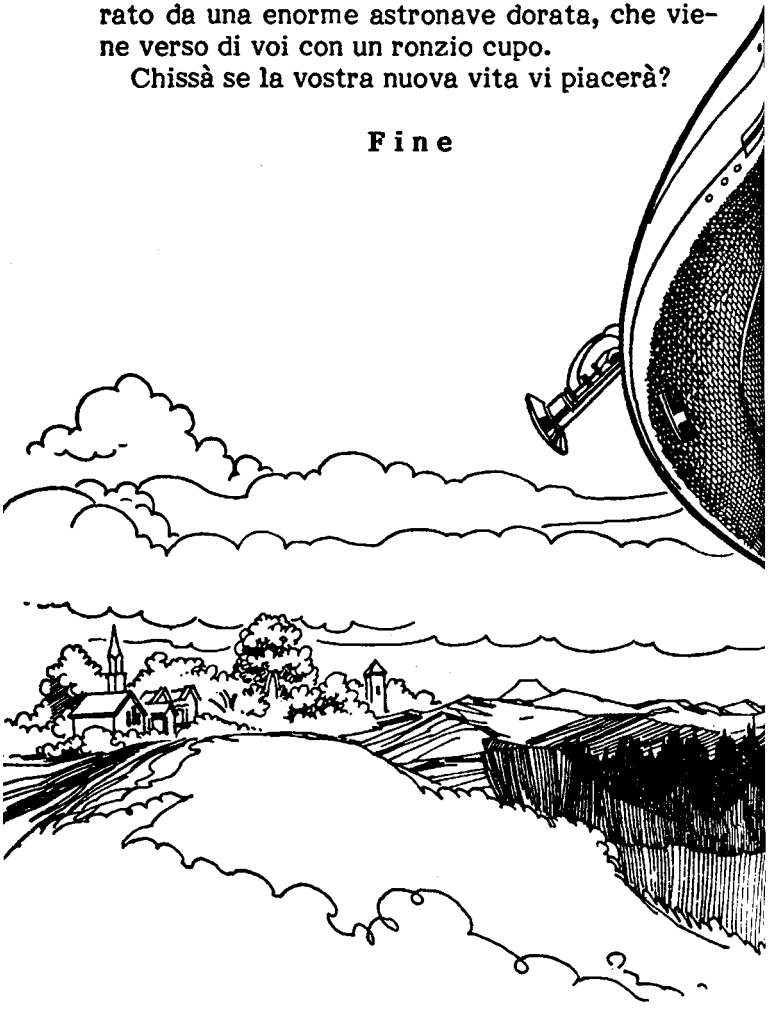
Se invece decidi di ispezionare il resto della casa, vai a pagina 95.

90

L'uomo apre una porta che dà sull'esterno e vi fa segno di seguirlo. Appena fuori, comprendi di essere in un grosso pasticcio: il cielo è oscurato da una enorme astronave dorata, che viene verso di voi con un ronzio cupo.

Chissà se la vostra nuova vita vi piacerà?

Fine



Fai forza contro la porta con tutto il tuo peso. Niente da fare. Non ti resta che provare con il tuo temperino, che ha una lama speciale, lunga e sottile, di cui ti servi per forzare le serrature. Lo infili nella toppa, muovendolo con molta attenzione per individuare il punto giusto in cui fare leva con la lama. Finalmente senti lo scatto della serratura. Giri la maniglia e...

Che diavoleria è questa? La porta non dà più sul giardino. Davanti a te c'è un'ampia scala di pietra che scende sottoterra. Qualcosa che è più forte della tua volontà ti induce a scenderla. In fondo alla scala ti trovi in un grande sotterraneo. Nella penombra distingui le solide pareti di pietra e, dall'altra parte della stanza, una fila di celle buie. Però in ognuna di esse vedi un debole bagliore fosforescente sospeso a mezz'aria. Mentre ti avvicini, sconcertato, senti una specie di strano mormorio, che a poco a poco si trasforma in una misteriosa voce ronzante:

– Zzzz... io sonozzz... Henry Marzzz... den...

Poi la voce diventa più distinta:

– Aiuto... Ho bisogno del tuo aiuto!

Il bagliore comincia a espandersi e a prendere forma: la forma di uno spettro!

Continua a pagina 99.

94

Rifiuti la proposta con cortese fermezza:

– No, grazie. Non ci interessa.

– Cosa? Rifiutate? – grida l'alieno. – Bene, noi usiamo gli umani anche in un altro modo, sebbene non sia quello che preferiamo.

Tira fuori di tasca un piccolo apparecchio e ve lo punta contro. Un raggio di luce incredibilmente fredda - centinaia di gradi sotto zero - investe te, Lisa e Riccardo, congelandovi in solidi blocchi di ghiaccio. Poi l'alieno prende un timbro di gomma e ve lo stampa in fronte:

CARNE UMANA DI PRIMA SCELTA
PROVENIENZA: PIANETA TERRA
DA CONSUMARE PREFERIBILMENTE
ENTRO IL SECOLO

Fine

Attraversi di corsa il corridoio e giungi in una grande stanza senza finestre. Ma come mai in questo posto non ci sono finestre? Dall'esterno ne avevi viste parecchie!

In una parete della stanza, però, si apre una grossa nicchia, dentro la quale guizza una luce, rivelando una figura d'uomo. Riesci a vederne soltanto la testa e il viso, che sono orribilmente ustionati. Il resto del corpo è avvolto in una cappa scura.

– Io sono il fantasma di Henry Marsden. Qui, nel luogo in cui le mie cattive azioni sono costate tante vite, sto scontando la mia pena. Gli spiriti di coloro che sono morti per causa mia mi hanno condannato a espiare i miei peccati restando qui per sempre a insegnare a chiunque venga a essere più saggio e umile di quanto io sia stato in vita mia. Ora voltati e guarda dietro di te.

Appena ti giri, dal soffitto cala sulla parete di fronte una specie di schermo cinematografico trasparente.

Continua alla pagina seguente.

96

Sullo schermo appaiono le immagini di tre persone: un bimbo, un ragazzo e un vecchio. Riconosci subito il ragazzo: sei proprio tu.

– Quello che vedi sullo schermo – ti dice il fantasma – sei sempre tu: come sei adesso, come eri da piccolo e come sarai in età avanzata. Puoi scegliere di rivivere la tua prima infanzia o di sperimentare la vecchiaia. Non hai

nulla da temere: potrai tornare indietro, alla tua età, in qualsiasi momento lo vorrai.

Se scegli di tornare bambino, vai a pagina 100.

Se scegli la vecchiaia, salta a pagina 108.

98

Lo spettro ti dice che, se vuoi, adesso puoi trasformarti in un qualsiasi personaggio storico:

– Devi soltanto scegliere chi!

– Ma sì, proverò anche questo – rispondi – però potrò tornare indietro quando vorrò, come prima?

– Certo, *mio giovane amico*: non appena lo vorrai. Ricorda, però, che dovrai volerlo veramente, e questo potrebbe non essere facile.

Per alcuni minuti passi mentalmente in rassegna tutti i personaggi famosi di cui hai letto o sentito parlare; poi ti balena un impulso improvviso. Sei stupito di te stesso: per un istante hai desiderato di essere qualcuno talmente selvaggio e crudele, che ti vergogni persino di nominarlo! No, devi pensare a qualcun altro...

Prosegui a pagina 102.

Lo spettro continua a ripeterti che ha bisogno del tuo aiuto: è condannato a infestare la prigione fino a quando la sua anima sarà liberata.

– Tu puoi farlo! – dice, accoratamente.

– Io? E come?

– Basterà che tu mi perdoni e sarò liberato. Basta questo. Su, dillo forte che mi perdoni!

– Un momento! – replichi. – Prima ci sono alcune cose da chiarire. Ho letto in un libro di storia che tu eri il direttore di questo carcere e che qui le condizioni di vita erano tremende.

– Non avevo denaro per migliorarle. I fondi a mia disposizione bastavano appena per dare ai prigionieri una zuppa di cipolle e qualche patata. Io non mangiavo meglio di loro!

– Allora, se non era colpa tua, perché la tua anima è condannata a soffrire?

– A causa dell'incendio. Sono stato io a appiccarlo, ma non volevo far morire nessuno. Volevo soltanto distruggere il carcere. I prigionieri erano sempre pronti alla rivolta e io vivevo nella paura. Pensavo che sarebbero riusciti tutti a scampare alle fiamme. Non immaginavo che alcuni sarebbero rimasti intrappolati qui dentro. Anch'io sono morto nel rogo!

– Allora perché la tua anima...?

– Mi sento ancora colpevole per ciò che ho fatto. Anche se le mie intenzioni erano buone, non riesco a perdonarmi la mia stupidità. Solo il perdono di un essere umano può salvarmi!

– Bene: sei perdonato, allora.

Continua a pagina 105.

100

Sei tornato bambino! Vedi il mondo con occhi nuovi. Senti suoni sconosciuti. Non riesci a capire ciò che dicono i giganti intorno a te. Cerchi di alzarti in piedi, ma ricadi subito a terra. Il pavimento è così duro, e ti senti talmente impotente! Lotti con le tue prime parole... Un momento! A un tratto ti ricordi di qualcosa che è molto importante: tu non sei un bambino!

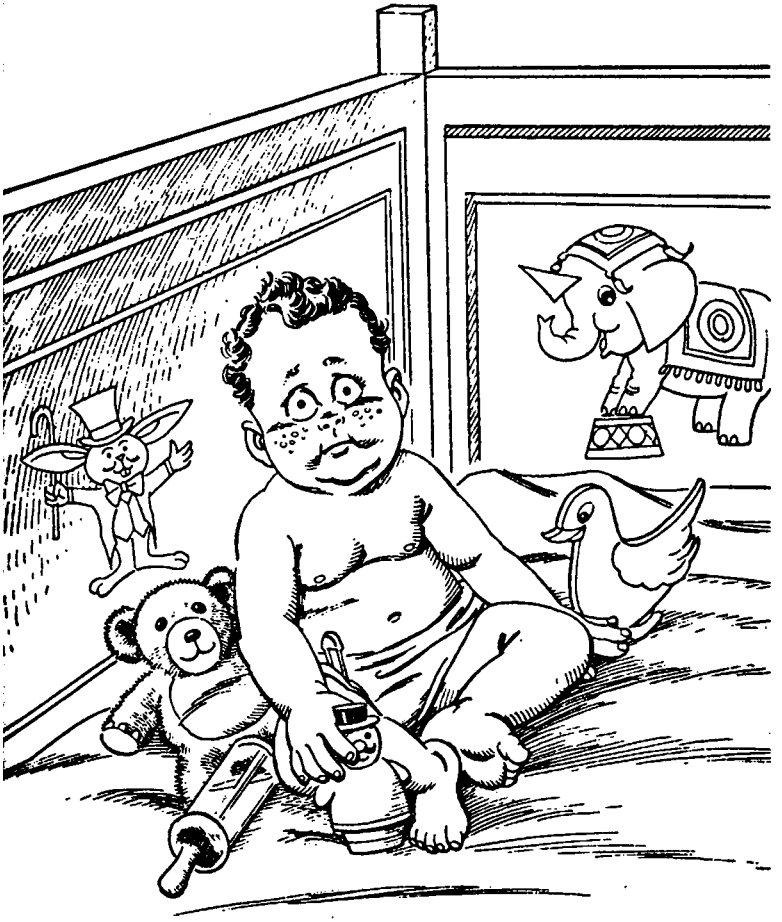
Sono un detective! dici a te stesso. *Voglio tornare indietro!*

Non appena hai formulato questo desiderio provi una specie di scossa elettrica e ti ritrovi alla tua età attuale. Ti senti tutto indolenzito. Alzi gli occhi: lo spettro con la cappa scura ti sta ancora fissando.

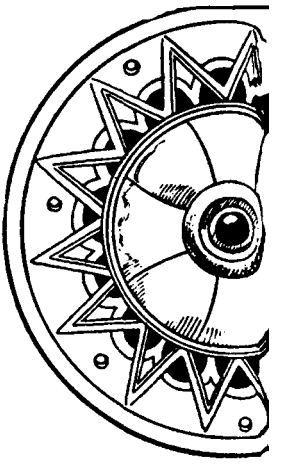
– Hai superato bene questa prova – ti dice. – Adesso, che ne diresti di provare l'esperienza di essere un'altra persona?

Se accetti, torna a pagina 98.

Se rifiuti, vai a pagina 107.

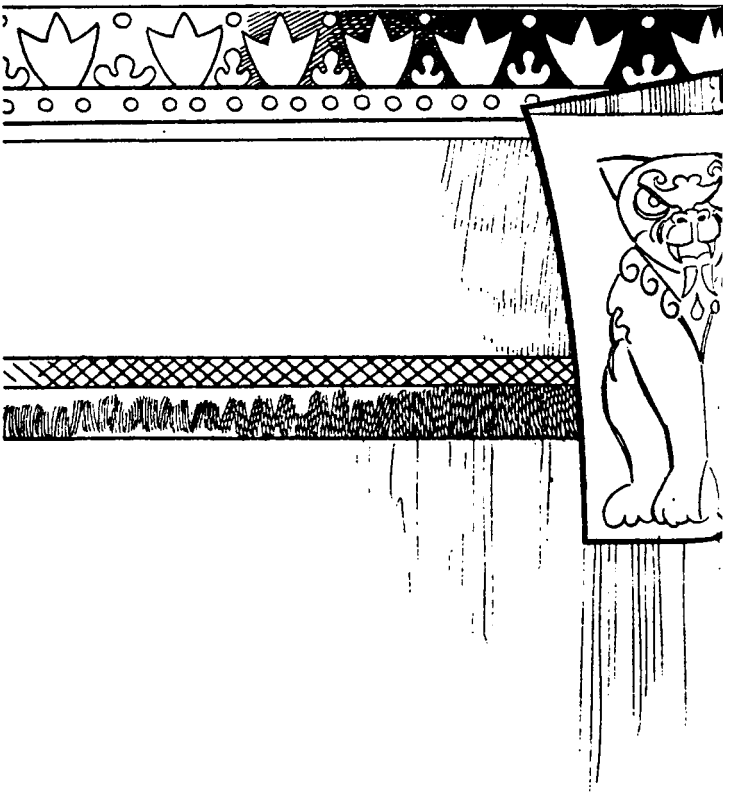


102



Troppo tardi! Anche soltanto formulare quel pensiero è bastato a avviare il processo di trasformazione. No, no! Vuoi tornare indietro! Non volevi essere davvero Gengis Khan!

Fine

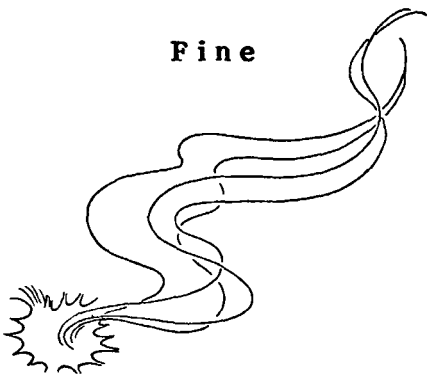


Sai che aiutare il vecchio è importante, ma devi anche sapere se Lisa e Riccardo stanno bene. L'ultima cosa che ricordi è che voi tre stavate facendo uno spuntino sotto un albero. Se riuscissi a uscire da questo posto e a metterti in contatto con il sergente Morrison, poi potresti ritornare con lui a recuperare il vecchio.

Su un lato della cella c'è una grossa porta di legno grezzo, sbarrata da pesanti spranghe di ferro. Provi a tirare il chiavistello e, con tua sorpresa, la porta si apre senza difficoltà. Evidentemente chi ti ha legato non credeva che saresti riuscito a liberarti. Spalanchi la porta molto lentamente, sperando che non cigoli. Sbirci nella penombra del corridoio: è buio e silenzioso. Ti dirigi a passi veloci e felpati alla porta dall'altra parte del corridoio.

Arrivato a metà strada, senti un rumore vicino a te. La porta alla tua destra si spalanca di colpo, gettando sul corridoio una lama brillante di luce. In un attimo vieni circondato da ringhiosi scimpanzè, che ti si stringono intorno minacciosamente.

Fine



Improvvisamente una luce abbagliante quasi ti acceca, costringendoti a ripararti gli occhi con le braccia.

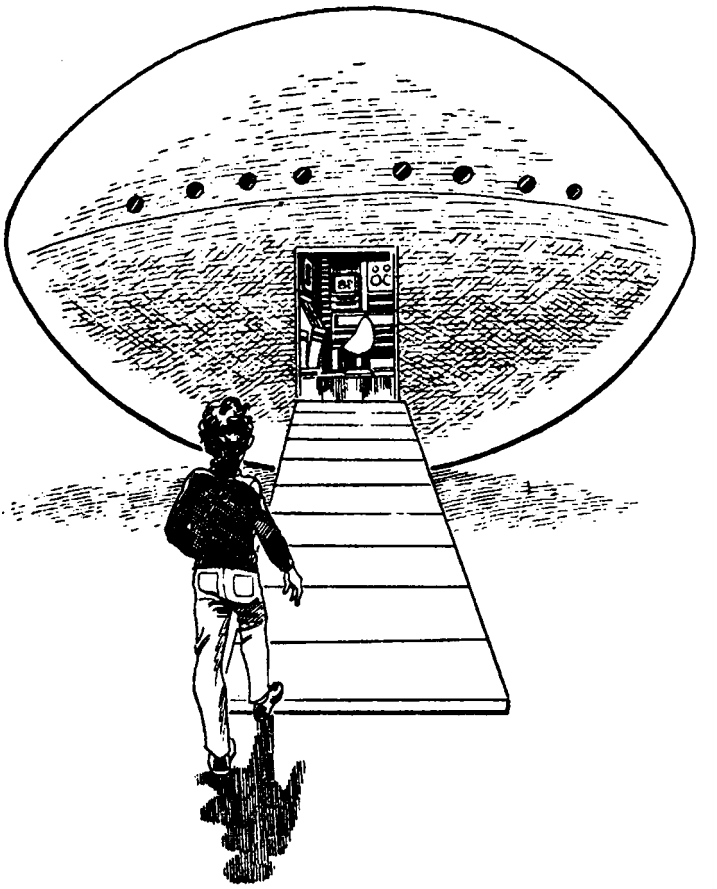
– Grazie! Grazie! – senti una voce, sempre più lontana.

Quando torni a guardare, lo spettro di Marsden è scomparso. Corri a perdifiato su per le scale, ma, una volta oltrepassata la porta, ti ritrovi a correre nel parco della villa, e vai quasi a sbattere contro Lisa, Riccardo e Murphy, l'agente investigativo.

– Sbaglio, o ti avevo detto di tenere la casa sotto controllo da distanza di sicurezza? – ti apostrofa quest'ultimo, molto irritato. – A ogni modo, sono contento che non ti sia successo niente. Va tutto bene, non è vero?

– Sì, certo – rispondi. – E credo che d'ora in poi nessuno vedrà più strane luci in questo posto.

Fine



A un tratto ti torna in mente che Lisa e Riccardo ti stanno aspettando di fuori e probabilmente stanno in pensiero per te. Devi metterti subito in contatto con loro.

– Riccardo, Lisa! – chiami attraverso la tua ricetrasmittente. – Mi sentite?

– Chiaro e forte. Tutto bene là dentro?

– Sì, sto bene, credo, ma è difficile da spiegare. Sto prendendo delle specie di lezioni dal fantasma di Henry Marsden. Tornerò presto... almeno spero.

La comunicazione viene interrotta da scariche elettriche. Lo spettro ti fa di nuovo cenno di avvicinarti.

– Non hai voluto provare a essere un'altra persona – ti dice – ma ho in serbo per te una esperienza ancora più entusiasmante.

Mentre parla, la testa gli si espande a dismisura, fino a diventare un enorme oggetto circolare, che emana una luce abbagliante. Poi la stanza scompare e l'oggetto si ingrandisce sempre di più. Attorno ad esso appare una fila di oblò. Si apre silenziosamente un portello. Dall'interno proviene una musica elettronica. Sali a bordo dell'astronave e in un millesimo di secondo vieni proiettato nello spazio, verso altre galassie.

Non hai la minima idea se questa lezione ti piacerà!

Fine

108

Perché mai hai scelto la vecchiaia? Per curiosità, probabilmente. Almeno, adesso sai che vivrai molto, molto a lungo. Ti guardi le mani e le vedi magre e rugose. Il tuo corpo trema leggermente. Frughi nella tua mente, cercando i ricordi della tua giovinezza, ma stranamente non ne trovi. La tua memoria sembra essere svanita.

Ma come è faticoso pensare! Sei tanto stanco. Hai proprio bisogno di un riposino.

Piano piano scivoli in un sonno leggero. Il tuo cuore rallenta, salta un battito o due, poi si ferma: è tutto finito.

Fine

SCEGLI LA TUA AVVENTURA

Libri da leggere e rileggere, per vivere da protagonisti, ogni volta, non una ma molte emozionanti, fantastiche avventure.

volumi già pubblicati

1 SOPRAVVIVERE IN MARE
2 LA CAVERNA DEL TEMPO
3 NOME IN CODICE: GIONA
4 OLTRE LO SPAZIO
5 IN PALLONE SUL SAHARA
6 IL MISTERO DI CHIMNEY ROCK
7 CHI HA UCCISO HARLOWE TROMBEY?
8 IL TERZO PIANETA DA ALTAIR
9 IL SEGRETO DELLE PIRAMIDI
10 IL CASTELLO PROIBITO
11 LA CASA DEL PERICOLO
12 DENTRO L'UFO 54-40

QUESTO È IL "CASO" PIÙ APPASSIONANTE
CHE TI SIA MAI CAPITATO...
MA POTREBBE ANCHE ESSERE L'ULTIMO!

Sei un investigatore in erba e, un giorno, ricevi una drammatica telefonata. Qualcuno ti chiede aiuto! La chiamata risulta provenire da una grande, strana casa, dove una donna misteriosa ti apre la porta, ma subito dopo ti svanisce davanti agli occhi! E ben presto scopri che ogni stanza nasconde un pericolo mortale. Saprai pensare e agire tanto in fretta da cavartela?

A seconda delle scelte che farai, la tua avventura nella Casa del Pericolo potrebbe portarti indietro nel tempo o in un altro universo. **Potresti trovarti a faccia a faccia con il fantasma di un ufficiale della Guerra Civile americana**, a pagina 19, o **in una camera di energizzazione che ti darà incredibili poteri mentali**, a pagina 34. E, se non starai attento, **potrai diventare**, a pagina 94, **carne umana di prima scelta per gli invasori alieni!**

Ciò che accadrà e come andrà a finire la storia dipende unicamente dalle scelte che farai di volta in volta. E la cosa più divertente è che potrai continuare a leggere e rileggere, finché otterrai non una ma venti emozionanti avventure diverse!

SCEGLI LA TUA AVVENTURA
N. 11 · 1 maggio 1987
Pubblicazione periodica quindicinale
registrata presso il Tribunale di Milano
al n. 516 del 4.10.1986
Direttore responsabile Margherita Forestan

ISBN 88-04-30479-0

Lire 2900
(•••)